

ELES VOLTARAM!

NOVOS TECNOLOGIAS!
NOVOS GAMES!
VELHOS HERÓIS!



EU QUERO!

Direto da E3: vimos, testamos e jogamos todas as novidades

NINTENDOWORLD.UOL.COM.BR

NINTENDO 3DS

COLOCAMOS AS MÃOS NO NOVO PORTÁTIL DA BIG N

GUIA ESTELAR!

AS ESTRELAS MAIS DIFÍCEIS DE SUPER MARIO GALAXY 2

IMPERDÍVEL!

DRAGON QUEST IX: SENTINELS OF THE STARRY SKIES NO DS

Nº 135 R$ 9,90
Tambor
9 771516 189008 00135


PAVILHÃO DE GAMES
O MAIOR DO NORDESTE!
Vídeo Games
Computadores
Simuladores
Palestras
Workshps
e muito mais!
GRACOM
World Cosplay Summit
Campeonato Brasileiro de Cosplay
WCS
2010
ETAPA JBC-BRASIL
ETAPA CEARENSE 2010
do maior campeonato
de Cosplay do mundo!
WWW.GRACOMONLINE.COM.BR
sana
CANTORES INTERNACIONAIS
CONFIRMADOS:
Unicorn Table
Koji Wada
Akira Kushida
Temas de:
VANDREAD
SCHOOLRUMBLE
GAORANGER
Músicas das Series
DIGIMON
E os temas clássicos de
JASPION
JIRAYA
JIBAN



Você nunca viu um Sol nascente
como o do Ceará!
10 ANOS
sana
サナ
10ª SUPER AMOSTRA
NACIONAL DE ANIMES
JULHO DE 2010
DIAS 16, 17 e 18
CENTRO DE CONVENÇÕES DO CEARÁ
Cultura Oriental
Anime
Tokusatsu
Mangás
Artes Marciais
Card Games
Estandes de Vendas
Jogos de Tabuleiro
Festival de Bandas
Concurso de Cosplay
Mesas e Arenas de RPG
e muito mais!
INFORMAÇÕES, INGRESSOS
e CARAVANAS:
www.portalsana.com.br
Patrocinio
Prefeitura de Fortaleza
Você construindo Fortaleza bela
Secretaria de Turismo
COMIC SHOP
REVISTAS & CIA
SEBRAE
Casa dos Relojoeiros
O melhor em ótica
CORPVS
Parceria
Tv Sana
Apoio
GRACOM
School of Visual Effects
TAMBOR
EGW
EDITORA JBC
VIRTUE
Mundo Verde
Realização
FCNB

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

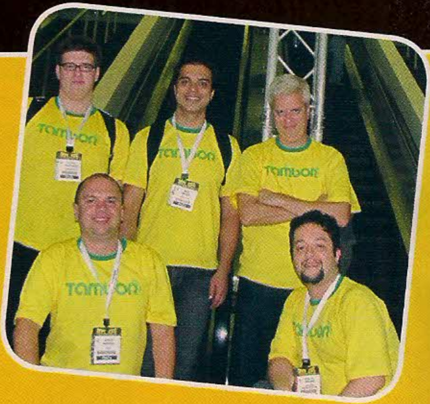
- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!

OURO 9,0 - 10 | PRATA 7,5 - 8,5 | BRONZE 6,5 - 7,0



O MESTRE SHIGERU MIYAMOTO curtiu a edição #134 da Nintendo World! E você?



MINHA PRIMEIRA E3!

Eu sei que você também gostaria de começar um texto com este título. Prestigiar a E3 2010 ampliou em 100% os meus horizontes e me mostrou como é estar dentro do "olho do furacão". Sim, como editor da NW eu já me sinto bem próximo da Nintendo, mas convenhamos, conversar com Reggie Fils-Aime, abraçar Yoshio Sakamoto, criador de Metroid, e dar a **Nintendo World** de presente para Shigeru Miyamoto é uma sensação completamente diferente. Agora me sinto não só parte da revista, mas parte da empresa como um todo! E revista oficial é assim mesmo, né?

Com esta E3 aprendi que cobrir este evento é sim trabalho que não acaba mais! Primeiro você viaja cansativas 12 horas para chegar a LA. E depois corre, corre o dia inteiro, joga, joga e conversa com produtores e donos de empresas. Dorme. Acorda no outro dia e faz tudo novamente. E absolutamente tudo acontece ao mesmo tempo! Corra de um game para outro, escolha os melhores, teste tudo que puder. Essa é a regra. E até que nos saímos muito bem. Tanto a equipe no Brasil, quanto a que estava lá comigo. E essa edição é a prova cabal disso! Muita coisa aconteceu neste tempo, mas a revista está linda, e com tudo aquilo que você precisa saber mesmo. Então, tá esperando o quê? Vai lá camarada, a revista é sua!

— Renato Siqueira
Editor-Chefe
renato.siqueira@nintendoworld.com.br
www.twitter.com/penpas

HotShots

Notícias, novidades, boatos e tudo mais que rola no universo Nin...





TRAILER 3DS

Quem viu a conferência da Nintendo na E3 2010 ficou chocado com o trailer de promoção do Nintendo 3DS. Esse vídeo virou sensação: Satoru Iwata, o presidente da Nintendo, e Shigeru Miyamoto, criador de Mario, sugados pelo aparelho. Reggie Fils-Aime, presidente da Nintendo of America, também mostrou seus talentos para a interpretação: ele ri sarcasticamente ao ver Iwata e Miyamoto correndo de Bowser dentro do 3DS, mas logo Bowser salta da tela e faz churrasquinho de Reggie! Confira aqui: **http://bit.ly/Trailer3DS**

E.T, TELEFONE, 3DS

Steven Spielberg ajudou a fomentar os conceitos que deram origem à fusão do cinema com os games. E foi da mente do diretor de E.T que saiu a idéia para o game Boom Blox de Wii. E se Boom Blox nasceu da sua vontade de experimentar a tecnologia do Wii Remote, o que podemos dizer quando o diretor é flagrado na E3 testando o 3DS? Que estamos super ansiosos para ver o que ele consegue fazer com o console mais novo da Nintendo, oras!



NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 7 ANOS



A Nintendo sempre teve nas crianças parte de seu público mais fiel. No entanto, o mal uso (ou talvez o uso exagerado) de seus consoles e periféricos vez ou outra causou problemas a elas. Com isso em mente, a empresa está adotando o mesmo protocolo usado nas salas de cinema 3D: crianças menores de 7 anos não devem usar as funções 3D do portátil, já que os músculos de seus olhos ainda estão em formação. Mas os pequeninos não precisam se desesperar. O console vem com uma chave de regulagem para a função 3D, podendo inclusive desligá-la por completo. É importante ressaltar que essa política de bem estar sempre esteve em voga no desenvolvimento dos consoles da Big N, e recomendações parecidas já vinham impressas no manual do falecido Virtual Boy - o avô conceitual do 3DS.

VAI ENCARAR, MUCHACHO?

Imagine se durante a E3 a Konami organizasse uma pelada para promover o lançamento de PES 2011? Pois foi mais ou menos isso que aconteceu, só que com Lucha Libre AAA: Heroes del Ring. A luta livre tem tanta popularidade no México quanto o futebol tem por aqui, o que justifica o paralelo. E a Konami, sabendo disso, resolveu organizar um campeonato entre lutadores profissionais para promovê-lo no meio do evento, com tudo que tinha direito! Ringues, torcedores, "luchadores" mascarados e muita porrada!



TOP SECRET

As dicas que você precisa na hora em que você precisa!

A Big N fez todo mundo enlouquecer com os games que anunciou na E3 2010. Se você está como a gente e não se aguenta de ansiedade, aproveite para matar um pouco da vontade com esses jogões do Virtual Console e confira nossas dicas!

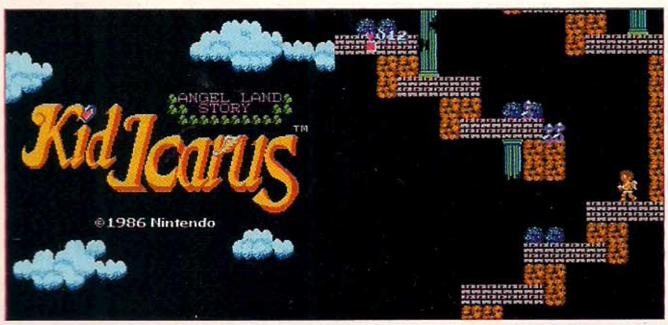


OCARINA OF TIME (VC)
http://bit.ly/Dicas_Ocarina



DONKEY KONG COUNTRY (VC)
http://bit.ly/Dicas_DKC

KID ICARUS (VC)
http://bit.ly/Dicas_KidIcarus



TOP 5
OS MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

1. Super Mario Galaxy 2 (Wii)
2. Super Robot Taisen OG Saga: Masou Kishin The Lord of Elemental (DS)
3. Medabots DS Kabuto Version (DS)
4. Soccer Tsuku World Challenge 2010 (DS)
5. Dragon Quest Monsters: Joker 2 (DS)

THE BEST
GAMES MAIS JOGADOS PELA REDAÇÃO EM JUNHO DE 2010

1. Super Mario Galaxy 2 (Wii)
2. Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Sky (DS)
3. Pokémon HeartGold & Soul Silver Versions (DS)
4. Trauma Team (Wii)
5. Blue Dragon: Awakened Shadow (DS)

OS PROCURADOS
OS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time (3DS)
2. Donkey Kong Country Returns (Wii)
3. The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)
4. Golden Sun: Dark Dawn (DS)
5. Star Fox (3DS)

IMPERDÍVEIS!
AS CINCO MATÉRIAS DO SITE NW QUE VOCÊ TEM QUE LER

Hands-On do Nintendo 3DS: **http://bit.ly/HandsOn_3DS**
Fãs interpretam a Super Mario Bros. Theme: **http://bit.ly/MarioTheme**
Momento Nostalgia: Ocarina of Time: **http://bit.ly/NostalgiaOoT2**
Hands-On de PES2011: **http://bit.ly/PES_HandsOn**
Lançamento de SMG2 no Brasil: **http://bit.ly/FestaSMG2**

CALENDÁRIO NW
CONFIRA AS DATAS DE LANÇAMENTO DOS GAMES MAIS ESPERADOS!

27/06 Sin & Punishment: Star Sucessor (Wii)
11/07 Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Sky (DS)
20/07 Arc Rise Fantasia (Wii)
27/07 Harvest Moon: Grand Bazaar (DS)





SAGA COMEMORA UM ANO DA NOVA IDENTIDADE E SETE ANOS DE HISTÓRIA

A SAGA (School of Art, Game and Animation) completa 7 anos de vida com números de veterano: com a recente inauguração da unidade do bairro Tatuapé, em São Paulo, a escola conta agora com 5 unidades (duas na capital paulista e outras em Recife, Salvador e Brasília) e 7 mil alunos graduados ao longo desses anos. Com esse currículo, figura como uma das maiores e melhores opções do país para quem quer se profissionalizar no mercado de arte digital e games. Sua história começou a ser construída em 2003, com a criação da primeira escola no bairro paulistano da Lapa. Naquela época, o nome e o direcionamento eram outros. "Estávamos mais voltados para o ambiente de software e a escola era focada 100% no treinamento de informática", lembra Alessandro Bomfim, um dos donos da rede. "Em 2008 começamos a migrar para a arte digital implementamos o treinamento em 3D, desenho, escultura, ilustração, pintura digital: enfim, passamos a trabalhar a criatividade do aluno. Nesse contexto, decidimos mudar o nome da escola para que tivesse maior sinergia com a nova filosofia e que refletisse nossa história", conta Bomfim.



Alessandro e Roberto, da SAGA

PLANO DE EXPANSÃO

Isso foi em junho de 2009. De lá para cá, a SAGA não parou de crescer. Inaugurou sua quinta unidade, no Tatuapé,

e prepara novidades para as outras unidades. "Vamos fazer uma reformulação geral, especialmente nas unidades da Lapa e de Salvador", planeja Roberto Alves, sócio de Alessandro na SAGA. Também faz parte do plano da SAGA atuar em outras capitais. Curitiba, Belo Horizonte, Rio de Janeiro e Porto Alegre estão nos planos.





Unidade do Tatuapé

MERCADO EM EBULIÇÃO

"O mercado de games é um dos que mais cresce no mundo. Temos estúdios estrangeiros entrando no país, estúdios brasileiros desenvolvendo e exportando jogos, profissionais trabalhando para empresas internacionais e mercados promissores como o de celular", analisa Alessandro. Segundo ele, no entanto, apenas os mais preparados vão conseguir vagas nas grandes empresas brasileiras e estrangeiras. "A SAGA se antecipou a essa tendência de mercado, deu uma guinada e focou seus cursos para esta necessidade", afirma.

SAGA NA E3

Para acompanhar ainda mais ativamente o mercado de jogos, a SAGA embarcou para a gigantesca feira de games E3, nos Estados Unidos. "Recebemos convites de algumas empresas e estivemos no estande da nossa parceira internacional, a Autodesk. Em no máximo três meses teremos notícias que vão balançar o mercado brasileiro", garante Alessandro. "Ainda não podemos dar detalhes porque, por enquanto, são apenas planos O fato é que a SAGA investe bastante em suas parcerias internacionais, atraindo o interesse tanto do público, em geral, como de outras empresas. "A maior parte dos visitantes internacionais do site é dos Estados Unidos. Além disso, recebemos muitas consultas de empresas norte-americanas", completa.

AMBIENTE FAMILIAR

Entre seus alunos, a satisfação também é grande e uma das razões apontadas é o ambiente familiar. "Isso é muito importante para nós. Eu e o Roberto fazemos questão de cumprimentar todos os alunos, ouvir suas sugestões e acompanhar o desenvolvimento de cada um. Também fazemos questão de visitar todas as unidades", afima Alessandro.

TRABALHO DURO

Para quem acha que estudar e trabalhar com games é só lazer, o coordenador de cursos Raphael Braga avisa que na SAGA o ritmo é outro. "Esse ramo exige muito estudo e dedicação. Existe uma diferença entre jogar videogame para se divertir e jogar para estudar. Quando se está estudando, você não pode se deixar levar pelo jogo. Precisa observar textura, iluminação e detalhes da jogabilidade, por exemplo. Muita gente entra nessa área achando que só vai se divertir, mas não é bem assim que a coisa funciona", diz o coordenador. Os alunos da SAGA sabem disso e estão alinhados com essa filosofia. "Estava procurando uma escola que tivesse qualidade e visitei muitas opções antes de decidir pela SAGA", disse Iran Lopes Garcia, que faz o curso de Playgame no Tatuapé. "Quero trabalhar com animação e fiquei muito satisfeito com o que encontrei aqui", completa Raul Peres Neto, também aluno do curso Playgame. Henrique Ribeiro de Araújo, que está no curso Start, explica sua escolha: "Eu vim para conhecer a estrutura, achei sensacional e comecei o curso. Vou fazer Engenharia Civil e o conteúdo me ajudará a ter um diferencial".

NÚMEROS

Unidades: 5
Alunos formados: 3 mil
Cursos: 5
Professores: 40
Funcionários (total): 200
Eventos anuais: 6

COBERTURA GAME WORLD E3

ESPECIAL E3 2010

Nintendo arrasa com nova tecnologia 3D e muitos jogos!

– Renato Siqueira





MULTIDÃO FAMOSA! Hideo Kojima e Suda51 esperavam o início da conferência!

Todos os amantes dos games sabem exatamente como funciona a Electronic Entertainment Expo (E3), o maior evento de games do planeta que acontece em junho em Los Angeles nos EUA. Antes do início da feira, as First Parties, mega empresas como a Nintendo, anunciam suas novidades em termos de hardware e software, enquanto as Third Parties, empresas que se utilizam das tecnologias anunciadas pelas First, mostram seus novos games nos dias que se sucedem. E no meio dessa salada toda, jornalistas do mundo inteiro se matam para tentar encontrar as melhores histórias, jogar todos os games e adivinhar quais as tecnologias que vão mesmo arrebentar no mercado.

E assim, as empresas concorrentes da nossa querida Big N resolveram revelar suas "armas" para uma guerra da qual sempre fomos vencedores: a dos controles de movimento. Há muito tempo que a Nintendo investe pesado em colocar o jogador dentro da ação, e a única diferença foi que este ano todo mundo resolveu "copiar" oficialmente a tecnologia - mas isso depois de ter observado durante anos o sucesso da empresa de Mario. Pois é, enquanto a concorrência come a nossa poeira, a empresa dá mais um passo rumo ao futuro com o desenvolvimento da tecnologia 3D. Não qualquer tecnologia 3D, mas sim uma acessível a todos os jogadores. Enquanto estamos descobrindo que em poucos anos teremos que jogar nossos televisores de plasma e LCD Full HD no lixo (e você demorou tanto para pagar a sua!) para ter uma nova e caríssima televisão 3D, a Nintendo mostra um novo e revolucionário portátil que trará muito em breve a experiência das três dimensões para qualquer jogador em qualquer lugar, além de agregar ainda mais diversão à famosa e imbatível família de portáteis Nintendo DS.

É com esse armamento altamente tecnológico e popular que a Nintendo ganha mais uma vez a "batalha" da E3. E a munição deste embate pelo futuro do mercado de games são os jogos clássicos reinventados para o universo das três dimensões, popularíssimos, fáceis de jogar e que estávamos todos esperando.



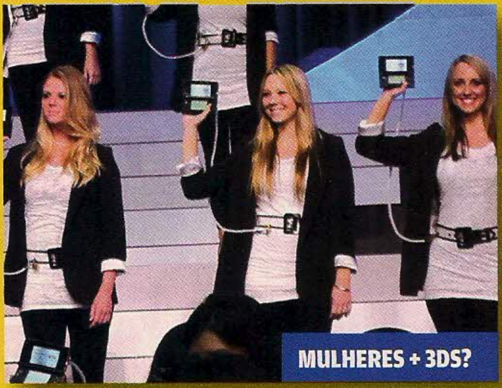
ROENDO AS UNHAS NA COLETIVA!

A coletiva de imprensa da Nintendo aconteceu às 9h da manhã do dia 15 de junho no Nokia Theater em Los Angeles. Para quem vai à E3 pela primeira vez, o choque começa logo na porta do evento, onde não só você, mas todos os grandes jornalistas e produtores de games do planeta estão esperando. E nem precisava procurar muito para encontrar Hideo Kojima (criador de Metal Gear) conversando com Suda51 (No More Heroes), Yuji Naka (Sonic), gente da Square Enix, Capcom e etc... E esse era mesmo o sinal de que as coisas por lá iam esquentar. O Nokia Theater é imenso, mas ficamos sentados bem na frente para assistir à apresentação que logo começou com a entrada de Reggie Fils-Aime e a introdução de The Legend of Zelda: Skyward Sword para Wii, que rendeu uma entrada cheia de efeitos especiais para Shigeru Miyamoto. No final da apresentação Miyamoto revelou: "É uma pena, mas a equipe de produção ainda precisa de tempo para implementar algumas coisas, por isso só vamos lançar o game quando estiver completo e deve sair apenas em 2011".

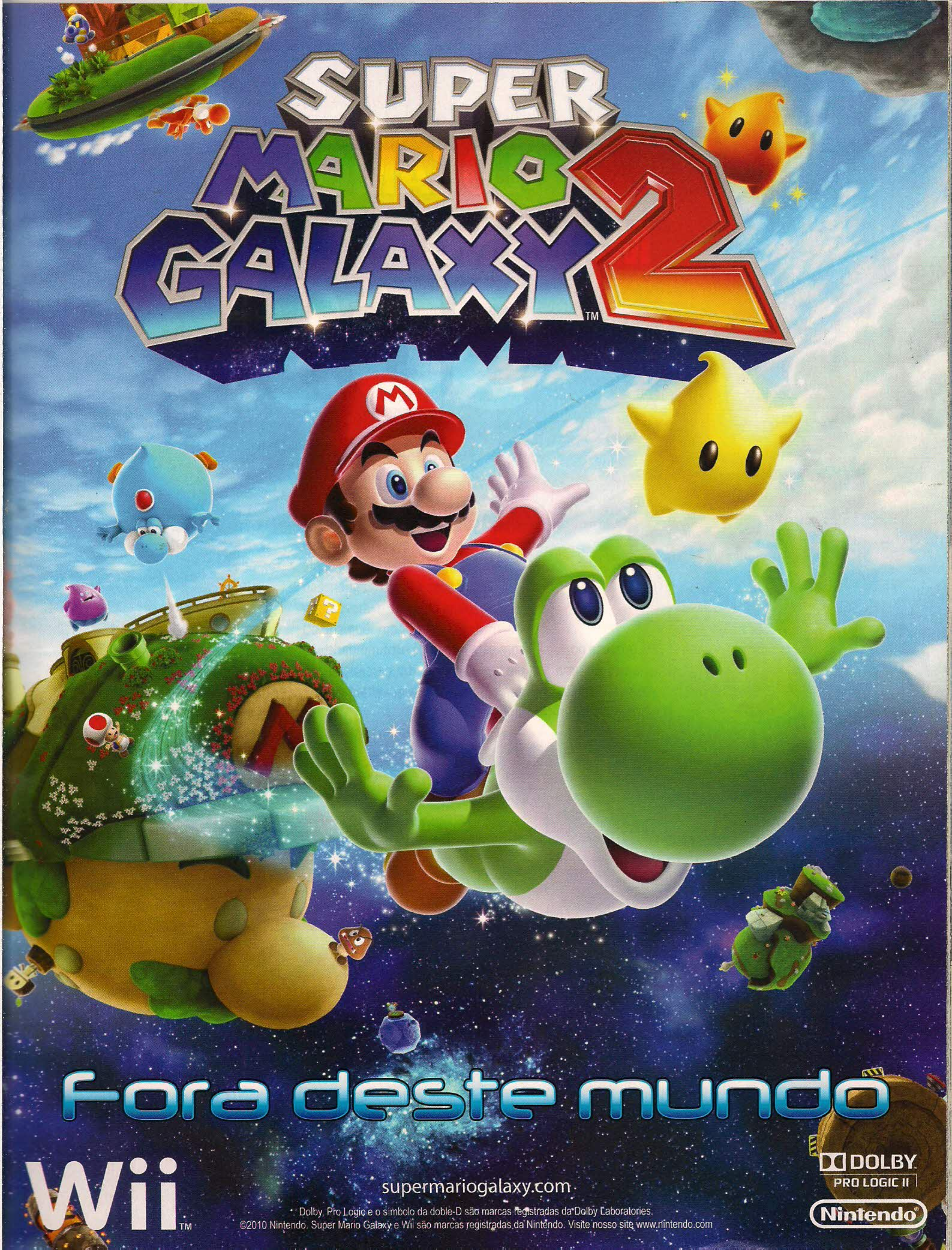
A partir daí foi uma sequência de novidades com a revelação dos novos games para Wii e DS (que você confere a partir da pág. 18), que culminou com a entrada de Satoru Iwata, presidente da Nintendo japonesa, e o seu mais novo portátil: o Nintendo 3DS.


IWATA responde!


SKYWARD SWORD?

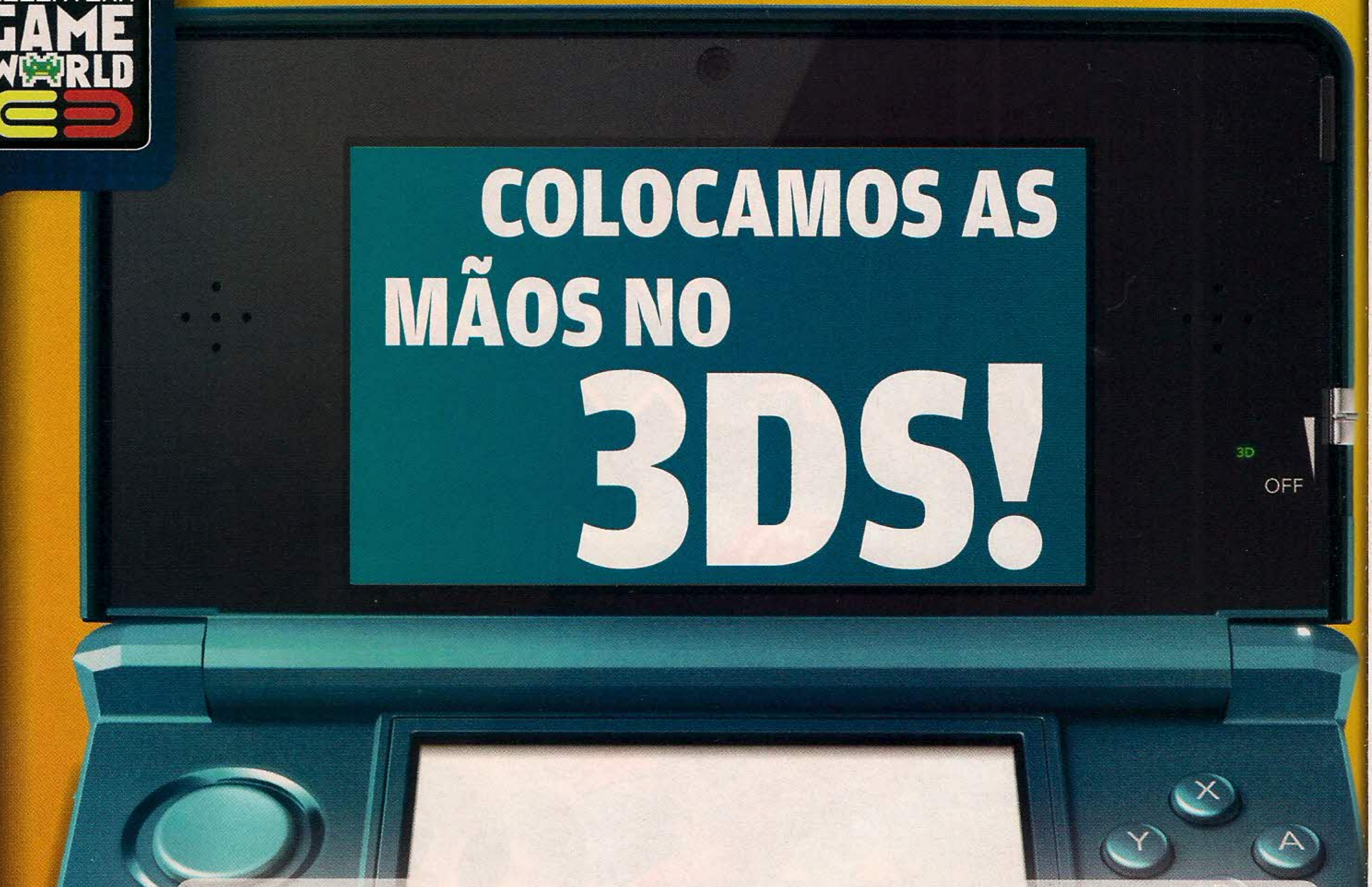

MULHERES + 3DS?


ESPADA = Wii Mote!


SUPER MARIO GALAXY 2™
Fora deste mundo
Wii™
supermariogalaxy.com
Dolby, Pro Logic e o símbolo da doble-D são marcas registradas da Dolby Laboratories.
©2010 Nintendo. Super Mario Galaxy e Wii são marcas registradas da Nintendo. Visite nosso site www.nintendo.com
DOLBY
PRO LOGIC II
Nintendo®

COBERTURA GAME WORLD E3

COLOCAMOS AS MÃOS NO 3DS!



O Nintendo 3DS aparece no mercado de games em uma época em que se fala muito sobre a "invasão do 3D". Já foi anunciada uma enxurrada de marcas de televisores que terão a tal tecnologia. Algumas delas usam óculos, outras não, mas uma coisa todos os televisores têm em comum: são caros! Assim, para curtir um game em 3D, o jogador terá que desembolsar uma nota. E é nesse ponto que o novo portátil entra em ação: o 3DS não é apenas mais um aparelho 3D, mas sim um portátil que tornará acessível a todos os jogadores a possibilidade de curtir este novo e incrível modo de jogar. A lista de games anunciada para o 3DS inclui diversos clássicos e mais de uma centena de novos títulos. "Antigamente o jogador sabia exatamente o que fazer em determinadas situações, mas hoje, com esta noção de profundidade, ele terá que ter outra percepção do game para poder aproveitar" disse Shigeru Miyamoto.

Pegando o protótipo do 3DS na mão você tem a mesma sensação de estar com um DS Lite ou DSi. Este aparelho que testamos na E3 era de um azul escuro com tamanho e peso praticamente idênticos aos outros da linha DS. Basta olhar o exterior do aparelho para perceber duas câmeras alinhadas uma ao lado da outra que permitirão ao jogador a possibilidade de tirar fotos em 3 dimensões. Uma mudança aparente no design do protótipo foi a inclusão do controle analógico e dos botões Select, Home e Start abaixo da tela de toque e de uma caneta Stylus retrátil que se encaixava em um orifício ao lado da entrada de cartuchos. Falando nisso, o aparelho deve aceitar cartuchos de até 2GB de capacidade, sendo também retrocompatível com outros games do DS. Mas, com uma melhor capacidade gráfica e uma entrada para cartões de memória, é bem provável que muitos jogos mais pesados sejam liberados via Download. Durante todo o teste que fizemos, os demos estavam pré-instalados no aparelho e não haviam cartuchos inseridos.

Abrindo o 3DS, você tem uma tela superior de LCD de 7,68 cm de largura que gera o 3D e na lateral desta tela há um botão (parecido com o de volume) usado para aumentar e diminuir o efeito. Sim, o mais incrível do 3DS é que se você não quiser jogar em três dimensões pode desligá-lo.

Já na tela inferior você tem a mesma Touch Screen de sempre. Mesmos efeitos e mesmo tamanho. A decisão de manter a tela de toque sem 3D foi por descobrirem que a nova tecnolo-

gia não se "encaixava" corretamente com as funcionalidades da Touch Screen. A impressão que tivemos no entanto foi a de que, com a chegada dos games tridimensionais, é bem capaz da TS cair em desuso já que o aparelho não tem mais um controle direcional com 4 direções, mas sim um botão redondo (o Slide Pad) que gira 360 graus, enquanto os outros botões, caixas de som e microfone permanecem os mesmos. Para não dizer que tudo é perfeito, uma das coisas que nos incomodou no 3DS foi o som. Mesmo usando fones de ouvido da marca BOSE e subindo o botão de volume lá em cima, ainda ficava tudo muito baixo. Aparentemente o volume máximo é menor do que os do Nintendo DSi XL, mas como o aparelho não passava de um protótipo, certamente algumas coisas devem mudar até o lançamento - que ainda não foi revelado, mas dizem os boatos deve acontecer em março de 2011.

LEVE O 3D PARA ONDE QUISER!

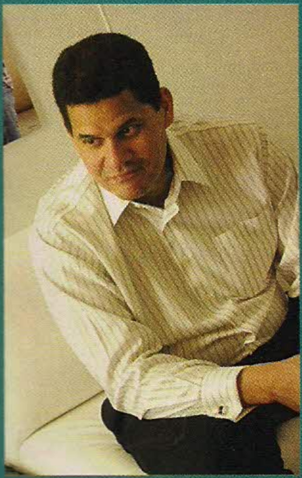
Ouvimos tanto de Iwata quanto de Reggie que "as novas funcionalidades da rede no 3DS serão incríveis". De fato, o novo sistema que vai conectar os jogadores da internet no 3DS promete ser revolucionário porque graças ao Wi Fi embutido, o jogadore terá sempre novas surpresas, podendo receber emails, novos conteúdos e downloads, mesmo quando o aparelho estiver desligado. Comercialmente falando, será também muito mais difícil piratear ou roubar conteúdos protegidos, já que devem haver também atualizações automáticas de firmware e software.

Em termos de conteúdo digital, além dos games, também será possível assistir no 3DS todos os filmes lançados em três dimensões. Assim você poderá não só levar seus games no bolso, como também todos aqueles filmes maneiros em suas viagens e afins. Aparentemente a Nintendo ainda guarda muitos segredinhos nas mangas, como a capacidade gráfica total e preço do aparelho. De qualquer maneira, nas próximas páginas preparamos um mega preview especial que mostra um pouco do enorme line-up da Nintendo.


COM O 3DS NAS MÃOS!







O PRESIDENTE FALA SOBRE O BRASIL!

Nós da Nintendo World tivemos a chance de bater um papinho bacana com Reggie Fils-Aime, o CEO da Nintendo. O encontro foi regado a questões sobre o mercado brasileiro e o novo 3DS. O que ficou claro para nós brasileiros é que a Nintendo tem um grande interesse no Brasil, mas ao mesmo tempo não sabe ainda como fazer para entrar com mais força no país. "Precisamos de uma estratégia de marketing forte e não temos dúvidas do grande potencial que o Brasil tem para o mercado de games", disse Reggie. Ao ser perguntado sobre o porque desta estratégia ainda não ter sido criada, ele respondeu: "O Brasil tem uma política peculiar, impostos altíssimos e precisamos entender ainda mais o mercado para saber como fazer com que um produto Nintendo chegue ao país com preço competitivo e acessível a todos. Nós queremos que nossos produtos sejam acessíveis no mundo inteiro. Não adianta lançar algo no Brasil que custe quase duas vezes mais do que em qualquer outro país". E completou: "é preciso deixar claro para os brasileiros que queremos muito estar presentes no país, levando nossos games ao maior número de pessoas possível e em português. É essa a nossa maior preocupação".

MEGA LISTÃO



Os games prometidos para o 3DS

Depois da E3 2010 podemos parafrasear aquela expressão do Maomé, "Nós deixamos a E3, mas ela nunca nos deixará". E foi pensando nisso que criamos esse listão de tudo que está por vir.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

Ocarina of Time não é apenas o título da franquia mais adorado pelos fãs: ele é simplesmente o jogo mais aplaudido de todos os tempos na história dos videogames. Portanto, não existe título melhor para virar remake no novo 3DS, e, servindo a um propósito duplo, ele agradará os fãs da série ao mesmo tempo que demonstrará o uso das capacidades 3D do novo sistema. "Eu quero que as pessoas experimentem a vastidão dos campos de Hyrule, que elas realmente sintam que estão lá", comentou Shigeru Miyamoto. A facilidade oferecida pela nova interface também foi apontada: "O 3DS tem uma tela de toque, e por isso trocar os itens será muito mais fácil", disse Eiji Aonuma.

Poucos títulos evocam a pura nostalgia de Ocarina of Time, e para quem não teve a oportunidade, será a chance perfeita de experimentar este fantástico jogo.



KID ICARUS UPRISING

Existe melhor maneira de estrear um novo sistema do que anunciar um novo jogo com um personagem clássico? Essa estratégia é relativamente comum, mas mesmo assim todos ficaram surpresos com o anúncio de Kid Icarus Uprising. Fruto do até então misterioso Projeto Sora de Masashiro Sakurai (Smash Bros.), KIU é um jogo de ação rápida e mistura mecânicas de jogos de tiro no ar e em terra, com controles inicialmente simples, mas sutilmente complexos. Ambientado em um mundo baseado em mitologia grega, o seu personagem é o simpático anjo Pit, que com exceção de uma participação no jogo Super Smash Bros. Brawl, esteve ausente do mundo dos games por quase 20 anos. Com cenários enormes e ação desenfreada, é um feito técnico impressionante e uma ótima escolha para o título de estréia do sistema.





SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION

Um dos maiores clássicos de todos os tempos também ganhará sua versão 3D. Ryu, Ken, Chun-Li e muitos outros estão a postos para quebrar o pau no novo portátil da Nintendo. Prepare-se para dar Shoryukens, Hadoukens e golpes especiais incríveis. A Capcom, que está desenvolvendo o game, deve incluir algumas supresas para aproveitar ainda mais a tecnologia do novo console.



HADOUKEN em 3D!



STEEL DIVER

Steel Diver foi um demo usado na época do lançamento do DS para demonstrar as capacidades da tela de toque do portátil, mas nunca se tornou um jogo. É basicamente um simulador, no qual você usa diversas válvulas e alavancas para controlar um submarino no meio de recifes e outros obstáculos, e é um uso impressionante da tecnologia 3D. Existem dúvidas sobre a viabilidade deste título ser lançado, mas aparentemente Eiji Aonuma diz que este é o seu jogo preferido para 3DS. Vamos aguardar!



PILOTWINGS RESORT

PilotWings é um jogo clássico da época do SNES, focado em vôo livre com aviões leves, asas-delta e pára-quedismo, e apesar de ter tido uma ótima continuação no Nintendo 64, ela esteve misteriosamente absente da biblioteca do Wii. Isso era intrigante pois as mecânicas são perfeitas para os controles de movimento do sistema. Como nos jogos clássicos, espere muitas atividades aéreas, mas com um controle e visão infinitamente melhores devido ao efeito 3D e ao giroscópio presente no 3DS.



STAR FOX 64 3D

Junto com Ocarina of Time, Star Fox 64 é outro jogo perfeito para demonstrar as capacidades do novo sistema. Um dos poucos games jogáveis para 3DS, SF64 demonstrou a conveniência do novo direcional analógico, proporcionando um combate aéreo mais preciso do que Star Fox Command no DS (que usava a tela de toque para emular os controles analógicos), e o visual 3D é algo impressionante e perfeito para esse tipo de jogo de tiro.



NINTENDOGS +CATS

O simulador de cãezinhos virtuais foi um dos jogos mais bem-sucedidos do DS, e, pelo visto, a versão para 3DS irá replicar esse sucesso. A maior novidade desta versão, além da inclusão de gatos, será o maior grau de interatividade, proporcionada pelos gráficos 3D e pelo uso da câmera. "Agora a câmera interna reconhece o rosto do jogador, e o cachorro agora acompanha o movimento da cabeça e reage lambendo a sua face", diz Hideki Konno.



ANIMAL CROSSING 3D

Poucas coisas parecem menos interessantes do que trabalhar para pagar a hipoteca da sua casa para um guaxinim inescrupuloso, mas Animal Crossing consegue transformar isso em um divertimento viciante. Os efeitos 3D darão vida à sua pequena vila, mas o maior destaque ficará por conta da conectividade do 3DS. Como o sistema poderá receber dados de modo passivo, as possibilidades de interação com outros jogadores será incrível.

TUDO O QUE VEM POR AÍ NO 3DS!

Street Fighter IV 3DS - Capcom
DJ Hero 3D - Activision
Cubic Ninja - AQ INTERACTIVE
Etrian Odyssey - ATLUS
Shin Megami Tensei - ATLUS
SMT: Persona - ATLUS
SMT: Devil Survivor - ATLUS
Resident Evil Revelations - Capcom
FIFA Soccer - EA
Madden NFL - EA
The Sims 3 - EA
Asphalt GT - Gameloft
Music Game - Harmonix
Bomberman - HUDSON Soft
Deca Sports - HUDSON Soft
Kororinpa - HUDSON Soft
Baseball - KONAMI
Contra - KONAMI
Frogger - KONAMI
Pro Evolution Soccer - KONAMI
Professor Layton and the Mask of Miracle - LEVEL-5
BloodRayne: The Shroud - Majesco
A Boy and His Blob - Majesco
Face Racers: Photo Finish - Majesco
Lion's Pride: Adventures on the Serengeti - Majesco Entertainment
Martha Stewart - Majesco
WonderWorld Amusement Park - Majesco
Bokujyomonogatari 3D - Marvelous Entertainment
Dragon Ball - NAMCO BANDAI
Gundam (nome provisório) - NAMCO BANDAI
PAC-MAN & GALAGA (nome provisório) - NAMCO BANDAI Games
Ridge Racer (nome provisório) - NAMCO BANDAI
Super Robot (nome provisório) - NAMCO BANDAI
Crash-City GP - ROCKET
VS-robo - ROCKET

COBERTURA GAME WORLD E3

PAPER MARIO

A série de RPG's estrelando o nosso encanador favorito sempre foi querida pelos fãs. O humor sutil e inteligente, a fantástica música e o charme indiscutível dos personagens do mundo de Mario transplantados para figuras 2D feitas de papel faz de Paper Mario uma aproximação refrescante e original ao gênero, que normalmente é sempre austero e tradicional. Em Super Paper Mario para Wii, parecia que a série iria tomar um rumo mais voltado para a ação, mas Paper Mario volta ao sistema dos dois primeiros jogos, reintroduzindo as batalhas por turnos. As fotos divulgadas mostram um novo parceiro, um Chain Chomp, e um cenário que lembra uma fase do mundo 5 de New Super Mario Wii, com a lagarta Wiggler e um pântano venenoso. Paper Mario sempre usou a temática de papel de modo inteligente e divertido, e as possibilidades da implementação desse design artístico em 3D são tremendas. Foram anunciados muitos títulos incríveis para o 3DS, mas dentre os originais, Paper Mario é um dos mais interessantes.



MARIO KART



A popularidade de Mario Kart é inquestionável: desde a sua estreia no SNES, o jogo de corrida de karts estrelando Mario e companhia é uma presença frequente em todos os sistemas da Nintendo, fazendo invariavelmente um tremendo sucesso, e não é estranho ver um Mario Kart em 3D como um dos jogos anunciados para o novo portátil 3DS. Espere o de sempre, ou seja, uma variedade de pistas originais e clássicas, montes de personagens e Power-ups e infinitas horas de disputas com os seus amigos (sempre amaldiçoando o casco de tartaruga azul), mas desta vez em glorioso 3D estereoscópico. Algumas das fotos do jogo em desenvolvimento mostram detalhes interessantes. Em algumas cenas dá para perceber Miis nos lados das pistas, e um circuito em particular é a própria ilha Wuhu de Wii Sports Resort. Será que isso significa integração com Miis do Wii? Vamos esperar para ver.

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D

Um dos maiores sucessos de Hideo Kojima ganhará a sua versão 3D. Prepare-se para ajudar novamente Solid Snake a explorar uma floresta congelada na Rússia da Guerra Fria e a infiltrar-se em bases secretas para descobrir a conspiração por trás da produção de superarmas experimentais. Por causa de seu estilo, Metal Gear é um dos games perfeitos para estrear em três dimensões.

- Sonic - SEGA
- Super Monkey Ball - SEGA
- CODENAME: Chocobo Racing 3D - Square Enix
- Dragon Quest - Square Enix
- Final Fantasy - Square Enix
- Kingdom Hearts - Square Enix
- Carnival Games - Take-Two Interactive
- Dead or Alive 3D - TECMO KOEI Games
- Dynasty Warriors 3D - TECMO KOEI
- Ninja Gaiden - TECMO KOEI
- Samurai Warriors 3D - TECMO KOEI
- Lovely Lisa 3D - TOMY
- Naruto Shippuden Action - TOMY
- de Blob 2 - THQ
- Kung Fu Panda Kaboom of Doom - THQ
- Marvel Super Hero Squad Infinity Gauntlet - THQ
- The Penguins of Madagascar - THQ
- Puss N Boots - THQ
- Saints Row: Drive-By - THQ
- Assassin's Creed Lost Legacy - Ubisoft
- Battle of Giants: Dinosaur Strike - Ubisoft
- Driver Renegade - Ubisoft
- Hollywood 61 (nome provisório) - Ubisoft
- Ghost Recon - Ubisoft
- Splinter Cell Chaos Theory - Ubisoft
- Batman - Warner Bros.
- LEGO - Warner Bros





Seus heróis têm muito trabalho pela frente.
Pegue seu controle e ajude-os.
Prince of Persia: The Forgotten Sands
Corra pelas paredes e volte no tempo com o príncipe da Pérsia!
Wii DS
Toy Story 3: The Video Game
Com os seus brinquedos preferidos, a imaginação é o único limite.
Wii DS
Shrek: Forever After
Apenas Shrek pode salvar o Reino Tão Tão Distante.
Wii DS
Disney Club Penguin: Elite Penguin Force: Herbert's Revenge
Agora, você pode ser um agente secreto da Elite Penguin Force.
DS
Transformers: Cybertron Adventures
Os Decepticons e os Autobots lutam pela primeira vez!
Wii DS*
Alice in Wonderland
Viaje para o País das Maravilhas e ajude a proteger a pequena Alice.
Wii DS
*Na plataforma DS, há 2 versões do "Transformers: War for Cybertron": Autobots ou Decepticons.
À venda nas melhores lojas. Diversão de verdade, só com jogo original.
DISTRIBUIDORA OFICIAL DE GAMES

MUITO +!

Tudo aquilo que você tem que jogar!

A conferência da Nintendo na E3 2010 foi uma das melhores de todos os tempos. Uma enxurrada de lançamentos para gamer nenhum botar defeito, por isso que nosso listão tem jogo que não acaba mais!



KIRBY virou lã!



THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Plataforma: Wii
Produtora: Nintendo
Gênero: RPG
Lançamento: 2011

O Link deste novo game vive em uma mundo flutuante, e descobre que lá embaixo há um outro mundo dominado por forças do mal e o motivo que o faz viajar até lá é a Skyward Sword. O game foi pensado para ter boas lutas como se o Wii Mote fosse uma espada.



DONKEY KONG RETURNS

Plataforma: Wii
Produtora: Nintendo
Gênero: plataforma 2D
Lançamento: novembro

Sim, o macacão da Nintendo está de volta para reaver suas bananas roubadas mais uma vez. A jogabilidade de Donkey Kong Returns lembra muito a dos clássicos para SNES com a diferença de que agora há dois planos de tela em alguns cenários fazendo o macacão ir de um a outro através de barris.



KIRBY'S EPIC YARN

Plataforma: Wii
Produtora: Nintendo
Gênero: esporte
Lançamento: terceiro trimestre de 2010

A bolinha cor-de-rosa dará as caras no Wii em uma aventura originalíssima.Ele é uma bolinha de lã em um mundo feito de tecido que cria uma jogabilidade inédita. É possível se transformar em outros objetos e fios soltos puxam panos que revelam segredos escondidos.



MARIO SPORTS MIX

Plataforma: Wii **Produtora:** Nintendo**Gênero:** esporte
Lançamento: 2011

Os personagens do Reino do Cogumelo se reúnem neste game para curtir 4 esportes: voleibol, basquete, hóquei e "queimada". Mas é claro que tudo seria muito sem graça se os games não fossem bem ao estilo Mario, ou seja, cheios de moedas, itens e golpes especiais. A jogabilidade promete muita diversão para até 4 jogadores.



EPIC MICKEY

Plataforma: Wii
Produtora: Disney Interactive Studios
Gênero: Ação / Plataforma
Lançamento: Terceiro trimestre de 2010

Um jogo que promete coroar a volta de Mickey ao mundo dos games. O mascote da Disney entrará numa aventura sinistra em um mundo chamado Cartoon Wasteland, onde desenhos antigos estão completamente abandonados e um terrível vilão está agindo. Com um visual dark - criado pelo diretor Warren Spector -, Mickey precisará salvar a todos nesse jogo que mistura ação e plataforma.





GOLDENEYE 007

Plataforma: Wii
Produtora: Activision
Gênero: tiro
Lançamento: terceiro trimestre de 2010

O retorno de um dos maiores clássico do Nintendo 64 em uma versão exclusiva para o Wii que terá a tela dividida para até 4 jogadores ao mesmo tempo ou então até 8 competindo online. Você se lembra que GoldenEye original revolucionou os jogos de tiro em primeira pessoa, certo? Então já sabe muito bem o que esperar!



NBA JAM

Plataforma: Wii
Produtora: Electronic Arts
Gênero: tiro
Lançamento: outubro

Prepare-se para dar as mais absurdas enterradas da sua vida! NBA Jam foi um daqueles games de esporte que fez escola no SNES era tão bom e tão divertido que viciou muito brasileiro no basquete. A continuação deste clássico para o Wii inclui novos recursos que elevam as jogadas absurdas e enterradas inacreditáveis a um novo nível. Boom Shaka Laka!

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Plataforma: Wii
Produtora: Activision Blizzard
Gênero: Tiro em primeira pessoa
Lançamento: 9 de novembro de 2010

Uma das séries de maior sucesso da atualidade chegará ao Wii tentando elevar ainda mais os limites gráficos do console. Assim como aconteceu em Call of Duty 3, World at War e Modern Warfare, a produtora Treyarch promete levar a mesma experiência cinematográfica das demais versões e com controles mais precisos nesse episódio que retratará a guerra do Vietnã de forma nunca vista antes.





FUDUM! Mario joga sempre com a mesma roupa!

E MAIS!

Dora the Explorer: Dora's Big Birthday Adventure (DS) - 2K Play
New Carnival Games (DS/Wii) - 2K Play
Dora the Explorer: Dora's Cooking Club (DS) - 2K Play
Go Diego Do Mega Blocks Build and Rescue (DS) - 2K Play
Transformers: War for Cybertron Autobots (DS) - Activision
Transformers: War for Cubertron Decepticons (DS) - Activision
Animal Planet: Vet Collection (DS) - Activision
Little League World Series Baseball: Double Play (DS/Wii) - Activision
Spider-Man: Shattered Dimensions (DS/Wii) - Activision
Kung Zhu (DS) - Activision
Zhu Zhu Pets: Wild Bunch (DS/Wii) - Activision
Bakugan: Defenders of the Core (DS/Wii) - Activision
Monster Jam 2011 (DS) - Activision
River City Super Sports Challenge (DS) - Aksys Games
101-in-1 Sports Megamix (DS) - ATLUS
Etrian Odyssey III: The Drowned City (DS) - ATLUS
Jewels of the Tropical Lost Island (DS) - City-Interactive
Farm Frenzy: Animal Country (DS) - City-Interactive
Crime Lab (DS) - City-Interactive
Puzzle Quest 2 (DS) - D3
Despicable Me: The Game - Minion Mayhem (DS) - D3
Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction (DS/Wii) - D3
Let's Play Ballerina (DS/Wii) - Deep Silver
Let's Play Flight Attendant (DS) - Deep Silver
Let's Play Garden (DS) - Deep Silver
Secret Files: Tunguska (DS/Wii) - Deep Silver
Toy Story 3: The Video Game (DS/Wii) - Disney Interactive Studios
Disney Fairies: Tinker Bell and the Great Fairy Rescue (DS) - Disney Interactive Studios
FIFA Soccer 2011 (Wii) - EA
Littlest Pet Shop 3 Biggest Stars (DS/Wii) - EA
The Sims 3 (DS/Wii) - EA
Hidden Mysteries: Vampire Secrets (DS) - GameMill
Hidden Mysteries: Salem Witches (DS) - GameMill
Commander: Europe at War (DS) - Graffitti
Horrible Histories: Ruthless Romans (DS/Wii) - Graffitti
Pokémon: Black & White Versions (DS) - Game Freak
The Conduit 2 (Wii) - High Voltage
Beyblade: Metal Fusion (DS/Wii) - HUDSON
Gormiti: The Lords of Nature! (DS/Wii) - Konami
House, M.D. (DS) - Legacy
Down of Heroes (DS) - Majesco
My Baby 3 (DS) - Majesco
Ghostwire: Link to the Paranormal (DS) - Majesco



SPIDER MAN: SHATTERED DIMENSIONS

Plataforma: Wii
Produtora: Activision
Gênero: Ação
Lançamento: 7 de setembro de 2010

Desta vez, o Homem Aranha precisa viajar entre várias dimensões para encontrar os fragmentos de um artefato destruído. Cada um desses mundos representa uma realidade dos diversos universos criados nas HQs.



XENOBLADE

Plataforma: Wii
Produtora: Nintendo
Desenvolvedora: Monolith Software
Gênero: RPG
Lançamento: Sem data oficial

Do mesmo responsável por Xenogears e Soma Bringer, Xenoblade promete ajudar a sanar a falta de bons jogos do gênero RPG para Wii. Com um vasto mundo sem transições perceptíveis para o jogador, o ponto alto serão as batalhas em tempo real.



ROCKBAND 3

Plataforma: Wii
Produtora: Eletronic Arts
Desenvolvedora: Harmonix
Gênero: Musical
Lançamento: Final de 2010

Trazendo novos periféricos que serão híbridos dos já conhecidos controles com instrumentos de verdade (com uma guitarra gamer licenciada pela Fender com cordas reais!), além de modos de jogo que ensinarão os jogadores a se tornarem músicos ao invés de curtirem apenas mais um game da série.



THE LAST STORY

Plataforma: Wii
Produtora: Nintendo
Desenvolvedora: Mistwalker
Gênero: RPG
Lançamento: Sem data oficial

Prepare-se para a nova aventura desenvolvida por Hironobu Sakaguchi, o renomado Game Designer e "pai" de Final Fantasy. As informações reveladas no blog oficial da desenvolvedora sugerem que o game será carregado de dramas pessoais e intrigas políticas entre dois grupos centrais, formados por Cavaleiros e Mercenários.



GOLDEN SUN: DARK DAWN

Plataforma: Nintendo DS
Produtora: Nintendo
Gênero: RPG
Lançamento: Segundo semestre 2010

A história de Dark Dawn se passa 30 anos depois de Golden Sun: The Lost Age. O mundo está agora em perigo por causa dos Psynergy Vortexes, e a nova geração de heróis, os filhos dos guerreiros do passado, precisam descobrir como salvar o mundo de novo.



GHOST TRICK: PHANTOM DETECTIVE

Plataforma: Nintendo DS
Produtora: Capcom
Gênero: Puzzle / Adventure
Lançamento: último trimestre de 2010

Uma mistura de adventure com quebra-cabeça e tema sobrenatural com muitas semelhanças com a série Ace Attorney. No controle do detetive morto Sissel, você deverá evitar novos assassinatos, usando seus poderes místicos de defunto.

GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

Plataforma: Wii
Produtora: Activision
Gênero: Musical
Lançamento: 21 de setembro de 2010

O sexto episódio da série Guitar Hero trará mais do que apenas uma atualização na lista de músicas. A fofoca que anda rolando nos bastidores da indústria é que o novo modo aventura é imperdível e algo inédito na série.

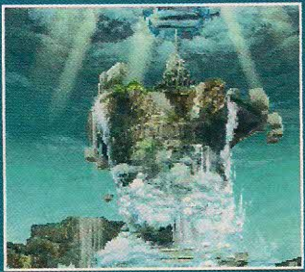




OKAMIDEN

Plataforma: Nintendo DS
Produtora: Capcom
Gênero: ação
Lançamento: Segundo semestre 2010

Após Okami chegar ao Wii, todos os gamers aguardavam ansiosamente uma sequência, mas a Capcom pegou todo mundo de surpresa com OkamiDen para o DS. O game terá um novo protagonista e o mesmo estilo de jogabilidade e visual que conquistou até mesmo os mais fervorosos fãs de The Legend of Zelda.



LUFIA: CURSE OF THE SINISTRALS

Plataforma: Nintendo DS
Produtora: Square Enix e Taito Natsume
Desenvolvedora: Neverland
Gênero: RPG
Lançamento: Quarto trimestre de 2010

O game será uma renovação do clássico de 1995 para SNES: Lufia II: Rise of the Sinistrals e seu lançamento chegou fazendo barulho no meio gamer. Será uma adição de peso a biblioteca de RPGs do DS.

SONIC COLORS

Plataforma: Nintendo DS e Wii
Produtora: SEGA
Gênero: Ação
Lançamento: Último trimestre 2010

Enquanto Sonic 4 chega ao Wii Ware, a SEGA já está preparando a tradicional e anual versão de caixinha do seu mascote, que desta vez irá colorir o Wii e o DS. Desta vez, Sonic precisa salvar criaturas alienígenas chamadas Wisps que foram capturadas pelo Dr. Eggman. Cada Wisps tem uma cor e dá um poder especial ao protagonista, que deverá usar essas habilidades para progredir nas fases.



Babysitting Mama (DS/Wii) - Majesco
Crafting Mama (DS) - Majesco
Monster Tale (DS) - Majesco
Dragon Ball: Origins 2 (DS) - NAMCO BANDAI
Harvest Moon: Grand Bazaar (DS) - Natsume
Rune Factory 3: A Fantasy Harvest Moon (DS) - Natsume
Gabrielle's Ghostly Groove (DS) - Natsume
Pokémon Ranger: Guardian Signs (DS) - Nintendo
Mario vs. Donkey Kong: Miniland Mayhem (DS) - Nintendo
TNA iMPACT! Cross The Line (DS) - SouthPeak Games
Montessori Music (DS) - Southpeak Games
Battle vs. Chess (DS/Wii) - SouthPeak Games
Monkey Madness: Island Escape (DS) - Storm City
Gummy Bears Mini-Golf (DS/Wii) - Storm City
Alpha & Omega (DS) - Storm City
Jewel Master: Cradle of Athena (DS) - Storm City
Frantic Foto: Heathcliff Comic Edition (DS) - Storm City
Honda Fever (DS/Wii) - Storm City
Camaro Wild Ride (DS/Wii) - Storm City
Frantic Foto: Beastly (DS) - Storm City
Solitaire Overload Plus (DS) - Telegames
Puzzle Overload (DS) - Telegames
Ultimate Brain Games (DS) - Telegames
The Last Airbender (DS/Wii) - THQ
Fancy Nancy: tea Party Time! (DS) - THQ
Paws & Claws Regal Resort (DS) - THQ
Vampire Legends Power of Three (DS) - THQ
Are You Smarter Than a 5th Grader? Back to School (DS/Wii) - THQ
JEOPARDY! (DS/Wii) - THQ
Megamind Bad.Blue.Brilliant. (DS/Wii) - THQ
Scripps Spelling Bee (DS) - THQ
Wheel of Fortune (DS/Wii) - THQ
Who Wants to Be a Millionaire (DS) - Ubisoft
Galactic Taz Ball (DS) - Warner Bros. Interactive
Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole (DS/Wii) - Warner Bros. Interactive
Batman: The Brave and the Bold the Videogame (DS/Wii) - Warner Bros. Interactive
The Lord of the Rings: Aragorn's Quest (DS/Wii) - Warner Bros. Interactive
Scooby-Doo! And the Spooky Swamp (DS/Wii) - Warner Bros. Interactive
Sesame Street: Cookie's Counting Carnival (DS/Wii) - Warner Bros. Interactive
Sesame Street: Elmo's A-to-Zoo Adventure (DS/Wii) - Warner Bros. Interactive
LEGO Harry Potter: Years 1-4 (DS/Wii) - Warner Bros. Interactive
Ivy the Kiwi? (DS/Wii) - XSEED
Nickelodeon Fit (Wii) - 2K Play
Sid Meier's Pirates! (Wii) - 2K Games
NHL 2K11 (Wii) - 2K Sports
Transformers: Cybertron Adventures (Wii) - Activision
Monster Jam 2011 (Wii) - Activision
DJ Hero 2 (Wii) - Activision
Combat Wings: The Great Battles of WWII (Wii) - City-Interactive
Man vs. Wild (Wii) - Crave Games



PROFESSOR LAYTON AND THE UNWOUND FUTURE

Plataforma: Nintendo DS
Produtora: Level 5
Gênero: puzzle
Lançamento: 20 de setembro 2010

Professor Layton e seu aprendiz, Luke, recebem uma carta do futuro dizendo que a Londres estará em perigo. Essa é a base para 164 novos quebra-cabeças no melhor estilo deste clássico dos games.



KINGDOM HEARTS RE:CODED

Plataforma: Nintendo DS
Produtora: Square Enix
Desenvolvedora: Square Enix
Gênero: RPG
Lançamento: Quarto trimestre de 2010

A versão Coded originalmente lançada para celulares no Japão chegará ao Nintendo DS com uma roupagem parecida com Kingdom Hearts: 358/2 Days. A história dará seqüência aos fatos de Kingdom Hearts II.



FINAL FANTASY: 4 WARRIORS OF LIGHT

Plataforma: Nintendo DS
Produtora: Square Enix
Desenvolvedora: Matrix Software
Gênero: RPG
Lançamento: outubro de 2010

Já lançado no Japão, o mais novo spin-off da franquia Final Fantasy trata-se de uma volta às origens, com um enredo simples, batalhas aleatórias por turnos e um sistema de classe para os personagens.



WII PARTY

Plataforma: Wii
Produtora: Nintendo
Desenvolvedora: Nintendo
Gênero: Party Game
Lançamento: Quarto trimestre de 2010

Com treze modos de jogo e mais de setenta mini games, Wii Party é a nova empreitada da Nintendo no gênero de Party games. Dessa vez, Mario e sua turma serão deixados de lado para dar lugar aos Miis, fazendo com que as disputas entre familiares e amigos sejam mais pessoais.

Deadliest Catch: Sea of Chaos (Wii) - Crave Games
Kid Adventures: Sky Captain (Wii) - D3
Despicable Me: The Game (Wii) - D3
Kiz Bop Dance Party: The Videogame (Wii) - D3
Family party: Fitness Fun (Wii) - D3
Club Penguin Game Day! (Wii) - Disney Interactive Studios
Cars Toon: Mater's Tall Tales (Wii) - Disney Interactive Studios
Disney Channel All Star Party (Wii) - Disney Interactive Studios
Disney Guilty Party (Wii) - Disney Interactive Studios
Disney Sing It: Family Hits (Wii) - Disney Interactive Studios
Disney Sing It: Party Hits (Wii) - Disney Interactive Studios
TRON: Evolution-Battle Grids (Wii) - Disney Interactive Studios
Madden NFL 11 (Wii) - EA Sports
NHL Slapshot (Wii) - EA Sports
NBA Jam (Wii) - EA Sports
EA Sports Active 2 (Wii) - EA Sports
HASBRO Family Game Night 2 (Wii) - EA
Monopoly Streets (Wii) - EA
Brunswick Cosmic Bowling (Wii) - GameMill
Jewel Quest Trilogy (Wii) - GameMill
Pheasants Forever: Wingshooter (Wii) - GameMill
Jakers! Let's Explore (Wii) - Graffiti
Reader Rabbit Preschool (Wii) - Graffitti
Reader Rabbit Kindergarten (Wii) - Graffitti
Reader Rabbit 1st Grade (Wii) - Graffitti
Reader Rabbit 2sd Grade (Wii) - Graffitti
Lost In Shadow (Wii) - HUDSON
Oops: Prank Party (Wii) - HUDSON
DanceDanceRevolution (Wii) - Konami
Pirates Plundarr (Wii) - Majesco
Greg Hastings Paintball 2 (Wii) - Majesco
Flip's Twisted World (Wii) - Majesco
Swords (Wii) - Majesco
Zumba Fitness (Wii) - Majesco
Active Life Explorer (Wii) - NAMCO BANDAI
PAC-MAN Party (Wii) - NAMCO BANDAI
Samurai Warriors 3 (Wii) - Nintendo
PokéPark Wii: Pikachu's Adventure (Wii) - Nintendo
Tournament of Legends (Wii) - SEGA
GunBlade NY and LA Machineguns (Wii) - SEGA
Sled Shred (Wii) - SouthPeak
Once Upon A Time (Wii) - Storm City
Heathcliff: The Fast and The Furriest (Wii) - Storm City
Beastly (Wii) - Storm City
Big Beach Sports 2 (Wii) - THQ
The Biggest Loser Challenge (Wii) - THQ
Truth or Lies (Wii) - THQ
Dance On Broadway (Wii) - Ubisoft
Gold's Gym Dance Workout (Wii) - Ubisoft
Hollywood Squares (Wii) - Ubisoft
Family Feud Decades (Wii) - Ubisoft
Driver: San Francisco (Wii) - Ubisoft
Just Dance 2 (Wii) - Ubisoft
Shaun White Skateboarding (Wii) - Ubisoft
Tom Clancy's H.A.W.X. 2 (Wii) - Ubisoft
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier (Wii) - Ubisoft
Michael Jackson (Wii) - Ubisoft



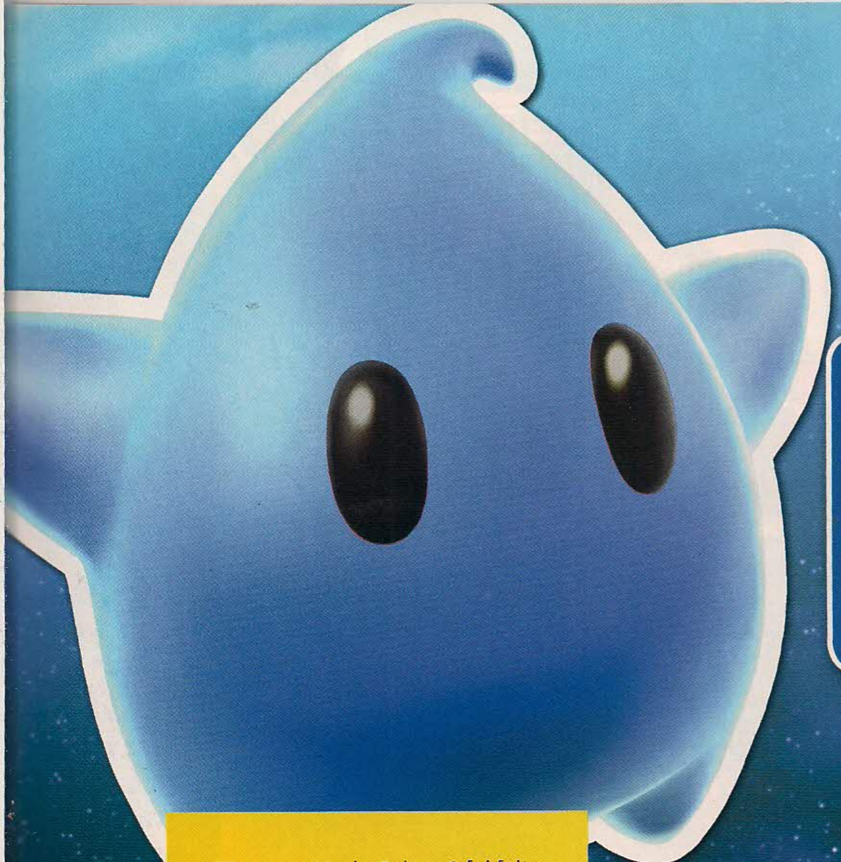
Disney
Alice in Wonderland
2010 FIFA World Cup
South Africa
Super Mario Galaxy 2
Samba de Amigo
SEGA
Bonus: Full 1992 Prince of Persia game included
Prince of Persia
The Forgotten Sands
Only Games
NA ONLY GAMES VOCÊ ENCONTRA AS GRANDES PRÉ-VENDAS
www.onlygames.com.br
Televendas: (41) 3233-4771
twitter.com/onlygames
Loja 1: Shopping Curitiba, loja 313 - piso L3 - Centro - Curitiba - PR - Tel: (41) 3233-4771
Loja 2: Shopping Palladium, loja 1049 - piso L1 - Portão - Curitiba - PR - Tel: (41) 3212-3949

CONSTELAÇÃO

SUPER MARIO GALAXY 2

As estrelas-combustível para a Nave ES-facial de Mario!
— Acauã Barreto





ESTRELAS DE PRANKSTER COMETS

As estrelas identificadas como "Prankster Comet" só são liberadas após achar a Comet Medal de cada fase. A medalha estará sempre no estágio da primeira estrela de cada galáxia. Além disso, tenha em mente que a Comet Medal escondida em uma galáxia nunca corresponde ao Prankster Comet dela mesma, mas de outra galáxia sem qualquer ligação.

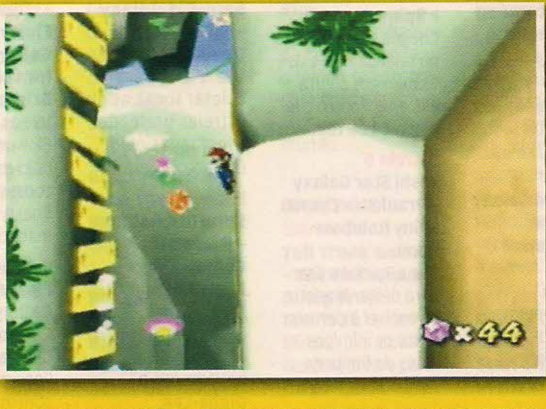


Super Mario Galaxy 2 foi feito levando em consideração o vasto público dos jogos do encanador, e por isso sua dificuldade tem uma curva crescente, abrangendo desde os jogadores casuais até os mais hardcores. Então, independente de qual dos dois grupos você esteja, listamos todas as primeiras 120 estrelas e fizemos um TOP 10 detalhando as mais difíceis para dar aquela ajudinha nos momentos de sufoco.

10 ESTRELA 34

Honeybloom Galaxy
Hidden Star: The Secret Wall Jump

A dificuldade para se conseguir essa estrela não está realmente no desafio dela, mas sim em descobrir como chegar até ela. Apesar de um caminho alternativo ficar bem explícito logo no início da fase, é muito fácil chegar à conclusão de que a rota para a estrela não deve ser aquela. Para conseguir alcançar a parede paralela à Mario no trapézio, pegue impulso e use um Spin Attack, e, em seguida, escale-a utilizando Wall Jumps.



9 ESTRELA 24

Hightail Falls Galaxy
Prankster Comet: Hightail Falls Speed Run
Se você já tinha achado difícil controlar Yoshi correndo pelas paredes e tendo que desviar de obstáculos, achará insana a dificuldade da estrela Prankster Comet. Além de desviar dos obstáculos comuns, preocupe-se em não ser atingido pelos meteoros e não perca tempo com moedas para conseguir vencer a corrida contra o relógio.





AS 120 ESTRELAS!

MUNDO 1

Estrela 1
Sky Station Galaxy – PeeWee Piranha's Temper Tantrum
Vença o chefe da fase usando o Spin Attack em suas costas.

Estrela 2
Sky Station Galaxy – Storming the Sky Fleet
Chegue até a piranha no final da fase e mate-a para conseguir a chave que liberta a estrela.

Estrela 3
Sky Station Galaxy – Prankster Comet: Peewee Piranha's Speed Run
Vença novamente Peewee, mas dessa vez dentro do tempo limite.

Estrela 4
Yoshi Star Galaxy – Saddle Up With Yoshi
Aponte o Wii Remote nas flores para que Yoshi prenda a língua nelas e tome impulso.

Estrela 5
Yoshi Star Galaxy – Spiny Control
Chegue até o chefe no final da fase e use os inimigos contra ele, engolindo e cuspindo-os de volta.

Estrela 6
Yoshi Star Galaxy – Prankster Comet: Spiny Rainbow Romp
Use a Rainbow Star para deixar Mario invencível e derrotar todos os inimigos antes do limite de tempo se esgotar.

Estrela 7
Spin-Dig Galaxy – Digga-Leg's Planet
Quando o chefe expuser seu ponto fraco, use a Drill para atravessar o planeta e acertá-lo em cheio.

Estrela 8
Spin-Dig Galaxy – Silver Stars Down Deep
Use a Drill para coletar todas as estrelas prateadas espalhadas pelo último planeta.

Estrela 9
Spin-Dig Galaxy – Prankster Comet: Digga-Leg's Daredevil Run
Sem levar dano algum, vença novamente o Digga-Leg.

Estrela 10
Fluffy Bluff Galaxy – Hidden Star: Every Planet Has Its Price
Junte 100 moedas para ter acesso ao planeta secreto e à estrela no alto do castelo.

Estrela 11
Fluffy Bluff Galaxy – Search for the Toad Brigade Captain
Use as Cloud Flowers espalhadas pelo estágio para conseguir chegar ao final e encontrar o macaco Chimp.

Estrela 12
Fluffy Bluff Galaxy – The Chimp's Stomp Challenge
Consiga dez mil pontos no desafio de Chimp, pulando em vários inimigos sem deixar que Mario toque no chão.

Estrela 13
Flip-Swap Galaxy – Think Before You Shake
Mude o lugar das plataformas balançado o Wii Remote, derrube os Chomps e abra caminho até a estrela no final do estágio.

Estrela 14
Flip-Swap Galaxy – Prankster Comet: Purple Coin Flip 'n' Sprint
Pegue todas as moedas roxas espalhadas pelo estágio antes que o tempo se esgote.

Estrela 15
Rightside Down Galaxy – Hidden Star: The Great Crate Incinerator
Entre no primeiro cano do estágio e vença o mini-game de quebrar caixas usando bolas de fogo.

Estrela 16
Rightside Down Galaxy – Breaking the Laws of Gravity
No final do estágio, calcule seu pulo para que as trocas de gravidade o levem até a estrela.

Estrela 17
Bowser Jr's Fiery Flotilla Boss Galaxy – Gobblegut's Aching Belly
Chegue até o final da fase e derrote Gobblegut, golpeando as bolas vermelhas espalhadas ao longo de seu corpo, quando ele estiver atravessando o planeta.

Estrela 18 – Bowser Jr's Fiery Flotilla Boss Galaxy – Fiery Flotilla Speed Run
Derrote Gobblegut em menos de dois minutos.

MUNDO 2

Estrela 19
Puzzle Plank Galaxy – Hidden Star: Bugaboom's Back
Junte 70 moedas para ter acesso ao planeta secreto e derrote Bugaboom golpeando-o com Ground Pounds.

Estrela 20
Puzzle Plank Galaxy – The

8 ESTRELA 39

Tall Trunk Galaxy
Tall Trunk's Purple Coin Slide

Mais uma estrela que já era naturalmente difícil e tem sua dificuldade multiplicada na versão Prankster Comet. Além de superar os desafios do escorregador, você precisará coletar 100 moedas roxas pelo caminho. Para isso, faça leves correções no trajeto do encanador de modo que ele siga sempre a rota demarcada por moedas, e, de preferência, a mais generosa, com colunas duplas de moedas.



7 ESTRELA 52

Beat Block Galaxy
Prankster Comet: Silver Stars in Double Time

Dessa vez os "beeps" da fase estarão mais rápidos, o que significa que as plataformas mudarão de lugar a cada quase 1 segundo. Fique atento ao som que vem do Wii Remote para calcular seus saltos, abuse de Long Jumps para cortar caminho e Spin Attacks, caso precise ganhar mais tempo no ar para que Mario pouse em sincronia com a virada das plataformas. As cinco estrelas prateadas estarão espalhadas pela pirâmide de plataformas no final do estágio.



Puzzling Picture Block
Derrote mais um chefe ao final do estágio para conquistar outra estrela.

Estrela 21
Puzzle Plank Galaxy – Prankster Comet: Purple Coin Shadow Vault
Siga sempre em frente para não ser pego pelos clones e colete as 100 moedas roxas.

Estrela 22
Hightail Falls Galaxy – Hot-Stepping Dash Pepper
Coma Dash Peppers com Yoshi, escale a parede e desvie dos obstáculos até alcançar a estrela no final da fase.

Estrela 23
Hightail Falls Galaxy – Hidden Star: Silver Stars in Hightail Falls
Consiga 30 moedas antes de chegar a Luma faminta para, em seguida, pegar as cinco estrelas prateadas no planeta que aparecerá.

Estrela 24
Hightail Falls Galaxy – Prankster Comet: Hightail Falls Speed Run
Veja no Top 10!

Estrela 25
Boulder Bowl Galaxy – Rock and Rolodillo
No final do estágio, use Rock Mario e vire pedra para rolar em direção ao ponto fraco nas costas do Rolodillo.

Estrela 26
Boulder Bowl Galaxy – Rolling Crabber Romp
Novamente com Rock Mario, vire pedra e destrua todos os caranguejos em menos de 60 segundos.

Estrela 27
Boulder Bowl Galaxy – Hidden Star: C'mere Goomba
Após 60 estrelas, você receberá uma carta de Gearmo. Volte para a galáxia, encontre e leve um Goomba até ele.

Estrela 28
Cosmic Cove Galaxy – Hidden Star: Catch That Star Bunny
Junte 15 moedas para que a Luma faminta se transforme em um novo planeta. Capture o coelho e conquiste mais uma estrela.

Estrela 29
Cosmic Cove Galaxy – Twin Falls Hideaway
Depois de congelar a água, use Wall Jump entre as duas cachoeiras para alcançar a estrela.

Estrela 30
Cosmic Cove Galaxy – Exploring the Cosmic Cavern
Nade através dos cubos de água para não cair. No planeta seguinte, use a Drill até encontrar a estrela. Derrote todos os inimigos e use Drill para inundar o planeta e conseguir alcançar a estrela.

Estrela 31
Wild Glide Galaxy – Fluzzard's First Flight
Desvie dos obstáculos e passe pelo arco de chegada para conseguir a estrela.

Estrela 32
Wild Glide Galaxy – Jungle Fluzzard Race
Mergulhe com o Fluzzard sempre que possível para conseguir mais velocidade e vencer a corrida.

Estrela 33
Honeybloom Galaxy – Bumble Beginnings
Com Bee Mario, tome cuidado para não se molhar e chegue até o final do estágio.

Estrela 34
Honeybloom Galaxy – Hidden Star: The Secret Wall Jump
Veja no Top 10!

Estrela 35
Bowser's Lava Lair Galaxy – Bowser's Big Lava Power Party
Desvie dos ataques de Bowser até que os meteoritos estejam flutuando próximos ao planeta. Em seguida, pule neles e use Ground Pound para atirá-los na direção do chefe.

Estrela 36
Bowser's Lava Lair Galaxy – Prankster Comet: Lava Lair Speed Run
Chegue até o final da fase antes que o tempo se esgote para conquistar a ultimo estrela do mundo.

MUNDO 3

Estrela 37
Tall Trunk Galaxy – The Flotacious Blimp Fruit
Com Yoshi, use as Blimp Fruits espalhadas pela árvore para chegar até seu topo.

Estrela 38
Tall Trunk Galaxy – Tall Trunk's Big Slide
Desvie dos obstáculos e calcule bem os pulos para chegar ao final do escorregador e conquistar a estrela.

Estrela 39
Tall Trunk Galaxy – Tall Trunk's Purple Coin Slide
Veja no Top 10!

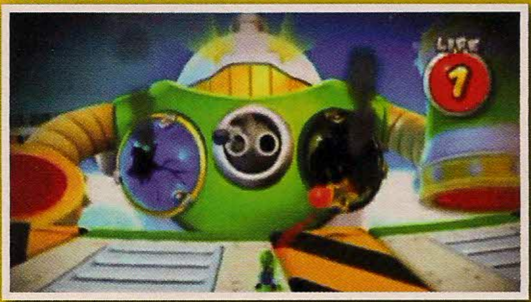
Estrela 40
Cloudy Court Galaxy – Head in the Clouds
Com Cloud Mario, crie nuvens para servirem de plataformas e serem levadas pelo vento. Siga o fluxo do vento para encontrar a estrela.

Estrela 41
Cloudy Court Galaxy – Hidden Star: Silver Stars in the Purple Pond

6 ESTRELA 54

Bowser Jr.'s Fearsome Fleet Galaxy
Prankster Comet: Megahammer's Daredevil Bash

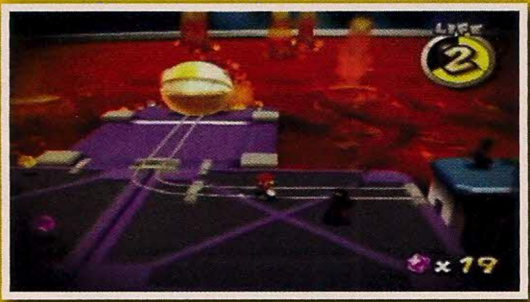
A luta contra esse chefe pode se tornar bem complicada em sua versão Daredevil, com Mario tendo apenas um ponto de vida. A melhor estratégia é desviar das Bullet Bills que forem atiradas em sua direção e engolir com Yoshi a última que restar, para logo em seguida atirá-la nos pontos fracos do boss. Destrua as duas lentes azuis na frente dele e repita o processo nas costas. Feito isso, é hora de redobrar os cuidados. Pule as ondas de choque que serão lançadas sucessivamente pelo chefe e tome cuidado quando for capturar Bullet Bills com o dinossauro, já que isso o fará cair instantaneamente no chão.



5 ESTRELA 66

Chompworks Galaxy
Prankster Comet: Cosmic Clones in the Chompworks

Para dificultar ainda mais - como de costume nos Prankster Comets - dessa vez haverão Cosmic Clones correndo atrás de Mario. O objetivo ainda é o mesmo: abaixar as plataformas para dar passagem para o Golden Chomp. Para ganhar tempo, use Long Jumps e corte caminho. Calcule bem a distância entre o Chomp e as plataformas móveis e fique sobre elas apenas o tempo suficiente para que ele passe. Outra alternativa é dar pulos curtos e sucessivos, fazendo com o que os clones imitem Mario e não tenham tempo de correr até ele.





Junte 30 estrelas para ter acesso ao planeta secreto. Corra dos clones e junte cinco estrelas prateadas para a estrela surgir.

Estrela 42
Cloudy Court Galaxy – Prankster Comet: The Shadow Lining
Siga pelas plataformas até chegar ao próximo planeta. Mantenha distância dos clones e quebre o cristal para faturar mais uma estrela.

Estrela 43
Haunty Halls Galaxy – A Glimmer of Bulb Berry
Coma as Glimmer Bulb Berries com Yoshi para que o caminho fique visível e siga por ele até chegar à estrela.

Estrela 44
Haunty Halls Galaxy – Sneaking Down the Creepy Corridor
Corra dos Boos e vire-se na direção deles caso cheguem muito perto. No final da galáxia, tome cuidado e não seja pego pelo Boo gigante.

Estrela 45
Haunty Halls Galaxy – Prankster Comet: Spooky Cosmic Clone Chase
Corra dos clones e abuse dos Long Jumps para pular dos buracos deixados pelo inimigos até chegar ao final do corredor.

Estrela 46
Freezy Flake Galaxy – Bowser on Ice
Com Fire Mario, derrote os Goombas de gelo para chegar até a estátua de Bowser e a destrua.

Estrela 47
Freezy Flake Galaxy – Hidden Star: The Chimp's Skating Challenge
Derreta os Goombas de gelo para achar o cano que dá acesso à área onde Chimp estará. Sacuda o controle para patinar no gelo e destrua alvos suficientes para conseguir 500 pontos.

Estrela 48
Freezy Flake Galaxy – Sorbetti's Chilly Reception
No final do estágio, use Rock Mario para derrotar Sorbetti acertando-o no nariz.

Estrela 49
Rolling Masterpiece Galaxy – Silver Chomp Grudge Match
Pule na bola e controle-a com o Wii Remote até encontrar o Silver Chomp. Empurre-o para fora da plataforma.

Estrela 50
Rolling Masterpiece Galaxy – Prankster Comet: Masterpiece Speed Run
Repita o procedimento da estrela anterior, mas dessa vez dentro do tempo limite.

Estrela 51
Beat Block Galaxy – Step to the Beep
Preste atenção no som que vem do Wii Remote e calcule seus pulos para não errar as plataformas que trocam de lugar a cada 5 segundos.

Estrela 52
Beat Block Galaxy – Prankster Comet: Silver Stars in Double Time
Veja no Top 10!

Estrela 53
Bowser Jr.'s Fearsome Fleet Galaxy – Bowser Jr.'s Mighty Megahammer
Engula as balas que o chefe lançar em sua direção e cuspa-as de volta para destruir as partes azuis dele. Por fim, acerte o cockpit onde Bowser Jr está.

Estrela 54
Bowser Jr.'s Fearsome Fleet Galaxy – Prankster Comet: Megahammer's Daredevil Bash
Veja no Top 10!

MUNDO 4

Estrela 55
Supermassive Galaxy – Huge Trouble With Big Wigglers
Siga pela fase até encontrar os Wigglers gigantes, use Long Jumps para pular entre as plataformas do túnel ou dê a volta por elas até encontrar a passagem.

Estrela56
Supermassive Galaxy – Hidden Star: In Full Bloom
Corra pelo planetóide no qual flores brotam por onde Mario passa, até que ele esteja completamente coberto por elas.

Estrela 57
Supermassive Galaxy – Prankster Comet: Big Wigglers Speed Run
Termine novamente a fase, que dessa vez terá um tempo limite.

Estrela 58
Flipsville Galaxy – Flip Flopping in Flipsville
Use Ground Pounds para passar de um lado para o outro nos portões vermelhos. Faça o mesmo contra o chefe, quando ele estiver passando por cima de um portão.

Estrela 59 – **Flipsville Galaxy – Flipsville's New Digs**
Fique atento às mudanças de gravidade e use a Drill para coletar as cinco estrelas prateadas no final do estágio.

Estrela 60
Flipsville Galaxy – Prankster Comet:

HABILIDADES ACROBÁTICAS

Aprenda como executar alguns dos movimentos necessários para conquistar todas as estrelas:

LONG JUMP: Enquanto Mario corre, segure o botão Z do Nunchuck e em seguida pule com o botão A do Wii Remote.

WALL JUMP: Pule em direção a uma parede para que Mario se apóie nela, em seguida pule novamente para que o encanador siga na direção oposta a ela.

SPIN ATTACK: Sacuda o Wii Remote para que Mario gire e possa, além de atingir os inimigos pelo caminho, aumentar um pouco o potencial de seus pulos.

SOMERSAULT: Sem se movimentar, segure o botão Z do Nunchuck e em seguida pule com o botão A, para que o encanador dê um salto mortal de costas e voe mais alto do que o de costume.

4 ESTRELA 99

Throwback Galaxy
Prankster Comet: Whomp Silver Star Speed Run

A dificuldade aqui será achar ângulos de câmera favoráveis para enxergar as estrelas prateadas. Use a câmera em 1ª pessoa para analisar o ambiente e ter uma noção melhor da distância e altura das estrelas. O segredo está em achar o melhor ponto de partida usando os poderes da Cloud Flower, criando plataformas na altura e direção corretas. Como tudo isso pode ser treinado na versão sem limite de tempo da estrela, só resta repetir o feito nesta versão Prankster Comet em menos de 3 minutos.



Purple Coin Spin Speed Run
Novamente com a Drill, colete 100 moedas roxas na parte onde há mudanças de gravidade.

Estrela 61
Starshine Beach Galaxy – Surf, Sand and Silver Stars
Use Yoshi e as Dash Peppers espalhadas pela fase para achar as cinco estrelas prateadas e conseguir mais uma estrela.

Estrela 62
Starshine Beach Galaxy – Climbing the Cloudy Tower
Sem deixar que Mario toque na água, use o poder da Cloud Flower para alcançar a estrela no alto da torre.

Estrela 63
Starshine Beach Galaxy – Prankster Comet: Purple Coin Beach Dash
Com Yoshi, coma as Dash Peppers para que ele corra sobre a água e consiga todas as moedas roxas.

Estrela 64
Chompworks Galaxy – Where the Chomps are Made of Gold
Pule nas plataformas para abaixá-las e abrir caminho para o Chomp dourado.

Estrela 65
Chompworks Galaxy – Spring into the Chompworks
Calcule os pulos com Spring Mario e ultrapasse os obstáculos para chegar até a estrela.

Estrela 66
Chompworks Galaxy – Prankster Comet: Cosmic Clones in the Chompworks
Veja no Top 10!

Estrela 67
Sweet Mystery Galaxy – Bulb Berry's Mysterious Glow
No controle de Yoshi, busque por Bulb Berries para revelar o caminho até a estrela.

Estrela 68
Sweet Mystery Galaxy – Prankster Comet: Bulb Berry's Purple Coin Glow
Repita o procedimento da estrela anterior, dessa vez coletando moedas roxas pelo caminho.

Estrela 69
Honeyhop Galaxy – The Sweetest Silver Stars
Pegue as cinco estrelas prateadas do estágio para fazer a estrela aparecer em frente a abelha rainha.

Estrela 70
Honeyhop Galaxy – Hidden Star: The Chimp's Score Challenge
Após receber a carta de Chimp, volte a esta galáxia e vença seu desafio pulando no máximo de inimigos possível antes de tocar o chão.

Estrela 71
Bowser's Gravity Gauntlet Galaxy – Breaking into Bowser's Castle
Derrote Bowser no final da galáxia, desviando de seus ataques e acertando-o com os meteoritos que surgirão de tempos em tempos.

Estrela 72
Bowser's Gravity Gauntlet Galaxy – Prankster Comet: Gravity Star Speed Run
Chegue ao final da fase antes que o tempo se esgote.

MUNDO 5

Estrela 73
Space Storm Galaxy – Follow Me, Bob-Omb
Faça o Bob-omb seguir Mario até a cúpula de vidro com uma Launch Star. Depois disso, siga pelas Pull Stars até achar a estrela.

Estrela 74
Space Storm Galaxy – To the Top of Topman's Tower
Derrote os inimigos, use-as como trampolins e escale a torre para conseguir a estrela.

Estrela 75
Space Storm Galaxy – Hidden Star: C'Mere Topman
Após receber a carta de Gearmo, volte ao estágio e ache um Red Top-man para levar até ele.

Estrela 76 – Slipsand Galaxy – Squizzard's Sandy Sinkhole
Siga pelo estágio até encontrar o chefe. Contra ele, use Fire Mario e atire bolas de fogo até derrotá-lo.

Estrela 77
Slipsand Galaxy – Sailing the Sandy Seas
Percorra o estágio até encontrar uma plataforma móvel. Sobre ela, desvie dos cactos e tente não ser pego pelo Chomp no finalzinho.

Estrela 78
Slipsand Galaxy – Prankster Comet: Squizzard's Daredevil Run
Sem deixar que Mario sofra dano algum, derrote Squizzard novamente.

Estrela 79
Shiverburn Galaxy – Prince Pikante's Peppery Mood
Desvie dos cocos em chamas e use o Spin Attack para rebater os cocos verdes de volta.

Estrela 80
Shiverburn Galaxy – Hidden Star: Chimp's Ultimate Skating Challenge
Logo na primeira área, entre no cano e vença o desafio de Chimp em mais um mini game de



3 ESTRELA 93

Melty Monster Galaxy
A Stroll Down Rolling Lane

O objetivo dessa vez é chegar com Rock Mario até a estrela, sem pausa para descanço. A chave para o sucesso aqui é ajustar a direção de Rock Mario levemente durante os saltos nas rampas. Nas plataformas diagonais, calcule o ângulo para que Mario rebata na direção certa.



2 ESTRELA 110

Mario Squared Galaxy
Prankster Comet: Luigi's Purple Coin Chaos

Essa estrela é a segunda no TOP 10 não por acaso. Você terá que repetir o feito da estrela básica desta galáxia, mas dessa vez com um tempo limite, coletando 100 moedas roxas e ainda com Cosmic Clones no encalço de Mario. Para conseguir fazer tudo isso, a melhor opção é traçar uma rota de modo que o encanador passe por todas as plataformas do estágio apenas uma vez. Long Jumps perfeitos serão necessários para pegar todas as moedas roxas.



patinação.

Estrela 81
Shiverburn Galaxy – Prankster Comet: Octo-Army Icy Rainbow Romp
Use as Rainbow Stars para ficar invencível enquanto e derrote todos os inimigos em menos de 60 segundos.

Estrela 82
Boo Moon Galaxy – Silver Stars Pop-Up
Saia do labirinto e use a plataforma móvel para cruzar o pântano. Passe pela próxima área para chegar ao local das cinco estrelas prateadas.

Estrela 83
Boo Moon Galaxy – Haunting the Howling Tower
Use os Boos Mushrooms espalhados pelo estágio para conseguir a estrela.

Estrela 84
Boo Moon Galaxy – Hidden Star: The Star in the Sinking Swamp
Permaneça na plataforma móvel até que ela tenha percorrido todo o caminho do pântano, em seguida pule na plataforma adjacente que levará até estrela.

Estrela 85
Upside Dizzy Galaxy – Hidden Star: Burning Upside Dizzy
Entre no cano no teto da primeira área do estágio, use a Fire Flower para quebrar as caixas que revelarão o cano que dará acesso a mais um mini game.

Estrela 86
Upside Dizzy Galaxy – A Walk on the Weird Side
Siga em frente até encontrar a estrela. Calcule os pulos para compensar a gravidade e chegar até ela.

Estrela 87
Fleet Glide Galaxy – Fluzzard's Wild Battlefield Glide
Novamente controle o Fluzzard com o Wii Remote, desviando dos obstáculos até alcançar o arco de chegada.

Estrela 88
Fleet Glide Galaxy – Fastest Feathers in the Galaxy
Mergulhe com o Fluzzard para ganhar velocidade e vencer a corrida.

Estrela 89
Bowser Jr.'s Boom Bunker Galaxy – Bowser Jr.'s Boomsday Machine
Chegue até o final da fase para enfrentar Bowser Jr mais uma vez. Use as Cloud Flowers e chegue até a cabeça do boss para acertá-la com Ground Pounds.

Estrela 90
Bowser Jr.'s Boom Bunker Galaxy – Prankster Comet: Boomsday Machine Daredevil Run
Sem deixar que Mario sofra qualquer dano, derrote o chefe mais uma vez.

MUNDO 6

Estrela 91
Melty Monster Galaxy – Magnificent Magma Sea
Passe pelas Pull Stars e siga o caminho pulando entre os planetóides, sem deixar que os Flames Hippos abocanhem Mario.

Estrela 92
Melty Monster Galaxy – Hidden Star: The Chimp's Bowling Challenge
Entre pelo cano, logo abaixo da primeira Pull Star, para jogar um mini game com Chimp. Derrube pinos suficientes para conseguir a pontuação pedida por ele.

Estrela 93
Melty Monster Galaxy – A Stroll Down Rolling Lane
Veja no Top 10!

Estrela 94
Clockwork Ruins Galaxy – Time for Adventure
Abuse de Wall Jumps para conseguir progredir pela fase. Na parte final, mantenha-se em cima da engrenagem de pedra até avistar a estrela.

Estrela 95
Clockwork Ruins Galaxy – Hidden Star: The Ledge Hammer Trap
Junte 30 moedas para que a Luma faminta crie um novo planeta. Chegando lá, sincronize Long Jumps com as batidas dos martelos para passar ileso.

Estrela 96
Clockwork Ruins Galaxy – Prankster Comet: The Adventure of the Purple Coins
Consiga todas as 100 moedas roxas em menos de 5 minutos.

Estrela 97
Throwback Galaxy – The Return of the Whomp King
Suba até o alto do forte e tenha acesso à área do boss. Derrote-o desviando de sua queda, pulando em suas costas e usando Ground Pound para acertar seu ponto fraco.

Estrela 98
Throwback Galaxy – Silver Stars in the Whomp Fortress
Utilize as Clouds Flowers para localizar as cinco estrelas prateadas.

Estrela 99
Throwback Galaxy – Prankster Star: Whomp Silver Star Speed Run
Veja no Top 10!

Estrela 100
Battlebelt Galaxy – Mini Planet Mega-Run
Destrua todos os inimigos que encontrar pelo caminho e prossiga através dos planetas.

Estrela 101
Battlebelt Galaxy – Hidden Star: Snacktime for





1 ESTRELA 118

Boss Blitz Galaxy
Prankster Comet: Throwback Throwdown Speed Run

E por fim, a estrela mais difícil da primeira parte do game. Você terá que enfrentar os bosses do Mario Galaxy original com um tempo limite que não dá margem a erros. Para isso, tenha em mente que o tempo para cada Boss deve ser o menor possível. Se você não conseguir derrotar o primeiro chefe em menos de 12 segundos, sua tentativa provavelmente já terá sido frustrada.

Além de tudo, é preciso contar com a sorte em um dos chefes, já que o padrão dos ataques é aleatório: a não ser que ele faça exatamente o que voce precisa, não será possivel derrotá-lo a tempo. Não se fruste com tentativas sem sucesso, a curva de aprendizado de todos os elementos necessários para se conquistar essa estrela é bem grande. NW



Gobblegut
Certifique-se de juntar 20 moedas antes de encontrar a Luma faminta. Use a mesma estratégia para enfrentar essa versão turbinada do Gobblegut.

Estrela 102
Battlebelt Galaxy – Prankster Comet: Mini-Planet Daredevil Run
Derrote todos os inimigos em cada um dos planetas sem deixar Mario ser atingido nenhuma vez.

Estrela 103
Flash Black Galaxy – Jumping Around in the Dark
Na área final, use as moedas como referência para saber por onde ir e pegue as cinco estrelas prateadas.

Estrela 104
Flash Black Galaxy – Prankster Comet: Dark Octo-Army Romp
Derrote todos os inimigos em menos de 80 segundos. Sabendo que todos eles estão em cima de plataformas, use isso para se guiar no escuro.

Estrela 105
Slimy Spring Galaxy – The Deep Shell Well
Use os cascos de tartaruga para quebrar as paredes e chegar à estrela.

Estrela 106
Slimy Spring Galaxy – Hidden Star: The Chimp's Coin Challenge
Após receber a carta de Chimp, volte ao estágio e consiga 10000 pontos pegando moedas e iluminando os Boos com o casco.

Estrela 107
Bowser's Galaxy Generator – Bowser's Fortified Fortress
Chegue ao final da fase e derrote Bowser mais uma vez para conseguir a última estrela dos mundos iniciais.

Estrela 108
Bowser's Galaxy Generator – Prankster Comet: Bowser's Big Bad Speed Run
Pegue os relógios espalhados pela fase e repita o caminho até a sala de Bowser antes que o tempo se esgote.

MUNDO S

Estrela 109
Mario Squared Galaxy – Make Mario A Star
Passe por todas as plataformas azuis para que elas fiquem amarelas, sem passar pela mesma duas vezes.

Estrela 110
Mario Squared Galaxy – Prankster Comet: Luigi's Purple Coin Chaos
Veja no Top 10!

Estrela 111
Rolling Coaster Galaxy – The Rainbow Road Roll
Guia a bola até o final do percurso para conseguir a estrela dentro dela.

Estrela 112
Rolling Coaster Galaxy – Prankster Comet: Purple Coins on the Rainbow Road
Veja no Top 10!

Estrela 113
Twisting Trials Galaxy – Spinning and Spinning and Spinning
Mantenha-se no centro das plataformas e use os poderes da Cloud Flower para se salvar caso caia de uma delas.

Estrela 114
Twisting Trials Galaxy – Prankster Comet: Turning Turning Double Time
Exatamente a mesma fase, mas com as plataformas rodando no dobro da velocidade. Tente correr em um ângulo que mantenha Mario no centro delas sempre.

Estrela 115 – Stone Cyclone Galaxy – Silver Stars in the Cyclone
Ache as cinco estrelas prateadas escondidas no estágio.

Estrela 116
Stone Cyclone Galaxy – Prankster Comet: Tox Box Speed Run
Percorra o estágio sem desviar muito de sua rota para pegar os relógios. Pegue apenas os que estiverem mais próximos do seu caminho para terminar a fase antes que o tempo se esgote.

Estrela 117
Boss Blitz Galaxy – Throwback Throwdown
Vença todos os chefes remanescentes do primeiro Super Mario Galaxy para conseguir a estrela.

Estrela 118
Boss Blitz Galaxy – Prankster Comet: Throwback Throwdown Speed Run
Veja no Top 10!

Estrela 119
Flip-Out Galaxy – Wicked Wall Jumps
O nome da fase já dá a dica: é preciso dominar a habilidade de Mario com Wall Jumps para chegar ao final do estágio e conquistar a estrela.

Estrela 120
Flip-Out Galaxy – Prankster Comet: Cosmic Clone Wall Jumpers
Agora que você já sabe o caminho das pedras, basta repetir o procedimento da estrela anterior, mas sem deixar que os clones alcancem Mario.




COLOQUE O SEU CELULAR
NO KIT TORCEDOR
E ACOMPANHE TODOS
OS LANCES DO MUNDIAL
DE ONDE ESTIVER.
Menu UOL
Torça e acompanhe todas as notícias sobre os jogos pelo celular.
Acesse m.uol.com.br e fique ligado em todos os lances.
Serviço aberto e gratuito. Navegação pode ser cobrada pela operadora. Consulte seu plano.


30 dias
para a Copa;
Ronaldinho
da vida' ao
m.uol.com.br



O PRÍNCIPE QUE NUNCA SAI DA MODA

The Forgotten Sands chega para não deixar você esquecer o que a série tem de bom
– Flávio Croffi (colaborou Luis Andion)





VISUAL E JOGABILIDADE únicos no seu Wii



Quando falamos em Prince of Persia, tocamos nos confins de onde saíram os videogames. Afinal, foi em 1989 que Jordan Mechner introduziu sua história fantástica baseada no extinto reino da Pérsia no mundo dos games. PoP chegou primeiro na plataforma Apple II e MS-DOS, para depois de alguns anos ser convertida a consoles como o Nintendinho e depois Super Nintendo. A recepção foi tão boa que o título ganhou em poucos anos uma sequência, e mais outra. Hoje, já são 14 jogos lançados para diversas plataformas, sendo que 10 destes já apareceram em consoles Nintendo, passando do clássico NES até chegar no nosso Wii.

É este décimo jogo lançado pela Ubisoft para a Big N que tem a ambiciosa missão de renovar a aventura do príncipe para os donos do Wii. The Forgotten Sands faz parte da saga "Sands of Time", lançada originalmente em 2003 para o GameCube e que terminou em uma trilogia. Porém, parece que três jogos focados na mesma série não foram suficientes para satisfazer os fãs.

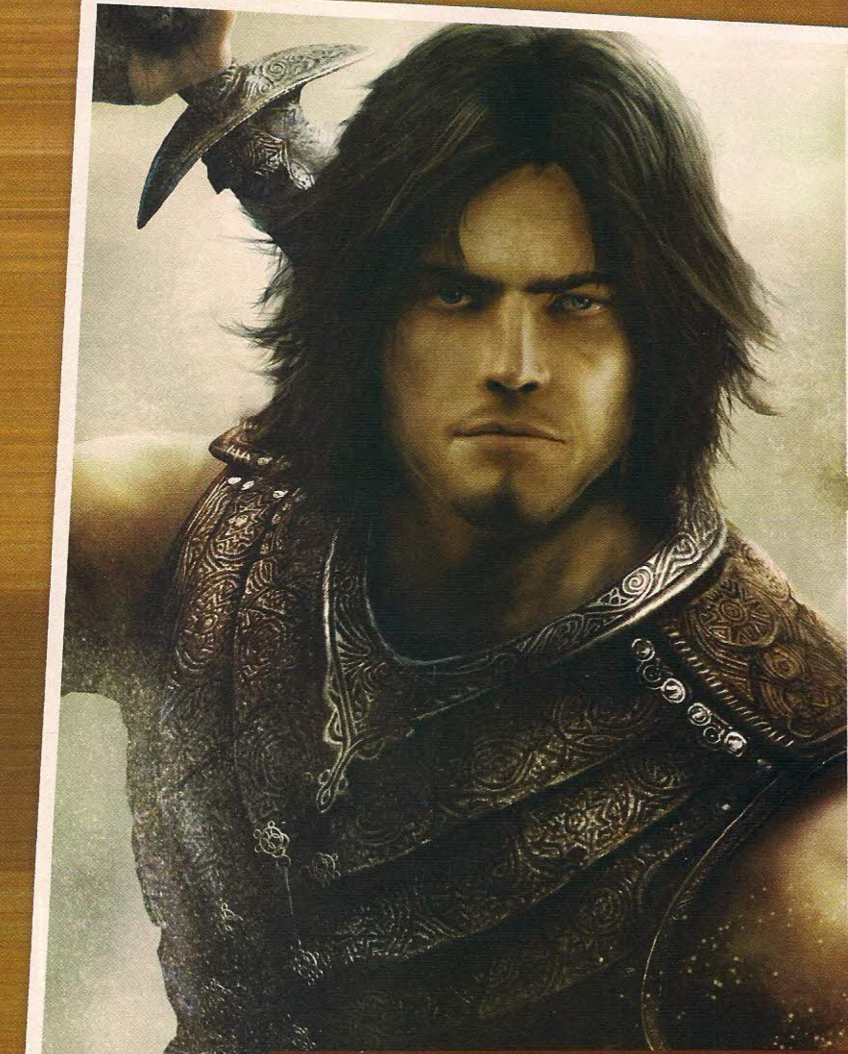
A Ubisoft certamente fez um trabalho muito benfeito neste capítulo extra da saga Prince of Persia. Apesar da história completamente paralela não ser necessária para o entendimento da saga, ela é bem desenvolvida e atraente. O príncipe pede um reino e uma princesa para uma Djinn e acaba parando em uma cidade lendária tomada por uma antiga magia negra que tem a forma de plantas monstruosas e vinhas gigantes. Alibabá puro.

O visual e gráficos estão excelentes para o Wii, e isso inclui as animações de movimentação do personagem e principalmente os cenários – que muitas vezes são apresentados em larga escala. Assim como a apresentação gráfica, os sons também não ficam deven-

PRATA

Plataforma: Wii
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft
Gênero: Aventura
Jogadores: 1

Gráfico: 9.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 9.0
Replay: 8.0
Nota Final:
8.5

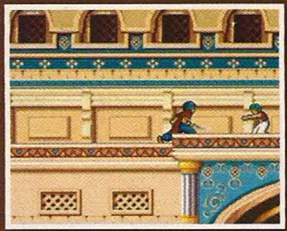




PRINCE não perde a boa forma!



LINHA DO TEMPO



PRINCE OF PERSIA 2: THE SHADOW AND THE FLAME (1996) – SNES

Quatro anos após a primeira aparição de Prince nos consoles da Nintendo, outro game foi adaptado. Desta vez, infelizmente ele chegou sem várias características e níveis presentes no jogo original.

WARRIOR WITHIN (2004) – GAME CUBE



Com um teor mais sombrio que Sands of Time, Warrior Within chegou como o segundo capítulo de uma trilogia que renovou a série.

1992 | 1996 | 2003 | 2004

PRINCE OF PERSIA (1992) – SNES

O clássico game ganhou um remake para o Super Nintendo nos anos 1990 e foi a primeira vez que ele apareceu em um console da Big N. Graficamente foi um dos primeiros jogos cuja movimentação dos personagens se assemelhava muito com a de pessoas de verdade, e chegava a ser arrepiante ver o pobre príncipe cair num buraco cheio de espetos.



THE SANDS OF TIME (2003) – GAME CUBE E GAME BOY ADVANCE

O game que dá nome ao longa apareceu pela primeira vez no Game Cube e teve uma adaptação para o Game Boy Advance. Nesta versão, também foi inserido no disco um remake 3D do primeiro nível do Prince of Persia original, que é possível desbloquear com um combinação de botões.



do: como sempre, a série Prince of Persia traz uma trilha sonora charmosa, com sons no bom e velho estilo persa, indiano ou marroquino. Coisa típica dos climas desérticos do Médio Oriente, mas logicamente não tinha que ser diferente já que a trilha tem uma tremenda importância na ambientação do jogo.

Os controles, apesar de não aproveitarem muito bem os sensores de movimento, seguem o padrão da série. Significa que você terá que passar por vários obstáculos fazendo um montão de acrobacias para explorar os cenários e avançar na aventura. A novidade fica por conta dos poderes mágicos que são recebidos de acordo com o progresso do jogo, como ganchos que são colocados nas paredes através do pointer para se pendurar e bolhas nas quais você pode entrar e sair flutuando, o que lhe permite criar seu próprio caminho dentro do game.

As batalhas, de tão simples, são cansativas. Os golpes são desferidos à medida que você chacoalha o Wii Remote. É possível também desviar, defender e até pular em de inimigos ou pegar impulso nas paredes para acertá-los, mas nada que já não tenhamos visto antes. A Djinn que acompanha Prince durante este episódio pode ajudá-lo imobilizando os inimigos por um tempinho, o que tenta implementar algo novo, mas no final das contas... não é tão legal



THE TWO THRONES (2005) - GAME CUBE
Voltando com a linha mais light e clara, no estilo Sands of Time, o terceiro e último capítulo fechou a trilogia de Prince com maestria na geração 128-bit.

RIVAL SWORDS (2007) - Wii
Mais um game que utiliza os movimentos do controle para Nintendo Wii. Apesar de não haver muitas novidades, os fãs não se decepcionaram.

PRINCE OF PERSIA CLASSIC (2007) - Wii
O clássico game lançado em 1989 apareceu apenas em 2007 na rede online da Nintendo. Ele também está contido como um bônus na versão Forgotten Sands para Wii.





THE FORGOTTEN SANDS (2010) - Wii
O décimo game da série que começou na Nintendo lá em 1992 finalmente chegou!

2005 2007 2008 2010

BATTLES OF PRINCE OF PERSIA (2005) - NINTENDO DS



O primeiro game de DS baseado na série introduziu uma jogabilidade de estratégia em turnos entre generais e seus exércitos nas terras da Pérsia e Índia. O game se passa entre as histórias de Sands of Time e Warrior Within.

THE FALLEN KING (2008) - NINTENDO DS
Baseado na "nova era" do Prince of Persia, com nova roupagem e gráficos animados, The Fallen King trouxe um game de aventura em plataforma para o Nintendo DS.



A HISTÓRIA DO PRÍNCIPE PARA AS TELONAS

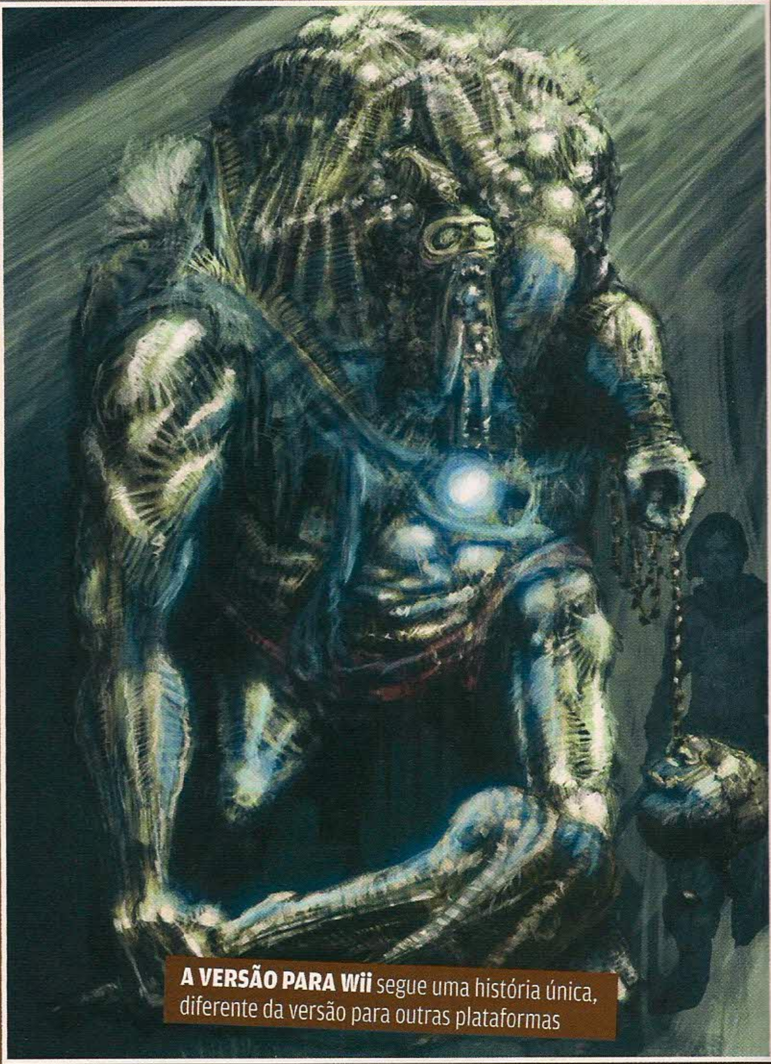
A equipe responsável pela série Prince of Persia, com toda a sua história que vem lá do começo do mundo dos games, não ficaria contente em entreter apenas milhões de jogadores. Os estúdios Disney entraram na brincadeira e um filme para os cinemas foi feito inteiramente baseado em Prince of Persia e seu herói. Claro que o longa não puxa toda a história criada em cima de todos os jogos, porém, ele foi baseado no game de título Sands of Time, traduzido como As Areias do Tempo. Este que foi lançado originalmente para diversas plataformas e teve como continuação os capítulos Warrior Within e The Two Thrones.

Apesar de não seguir a história do game à risca, o diretor Mike Newell (de Harry Potter e o Cálice de Fogo e O Sorriso de Monalisa) e o produtor Jerry Bruckheimer (série Piratas do Caribe) fizeram um excelente trabalho à altura dos melhores filmes de ação e aventura lançados ultimamente. A história do filme fala sobre conflitos do passado, quando o reino da Pérsia existia, junto com as sagradas Areias do Tempo. Essas areias tinham o poder de controlar o tempo e espaço, desde que utilizadas em uma adaga especial. Dastan, o "Prince", que é interpretado por Jake Gyllenhaal, era um órfão que vivia nas ruas, até ser encontrado e amparado pelo Rei Sharaman e fazer parte da família real. Entre batalhas pelo reino de seu "pai", o príncipe descobre um artefato diferente – a "adaga do tempo" – e acaba participando de uma aventura junto da princesa Tamina, interpretada pela atriz Gemma Arterton.

A partir daí, podemos esperar muita aventura em um filme bem narrado e consistente. Na história você conta com tudo: amor, amizade, ódio, traição, comédia e muita ação. Cada personagem desempenha um papel crucial no filme: Dastan, por exemplo, é o típico príncipe que pensa em seus amigos, no povo e nas vitórias. Seu tio Nizam (interpretado por Ben Kingsley) passa uma personalidade falsa, traidora, enquanto a princesa Tamina é muito ligada à proteção sagrada e espiritual. Claro que não rola contar para você toda a história do filme aqui, para não estragar nada. Mas adiantamos que é um dos poucos que faz um trabalho excelente no quesito adaptação de games para o cinema. Você já deve conhecer várias "bombas" que estão soltas por aí nesse sentido, não é mesmo? Vide o "astro" diretor Uwe Boll e suas adaptações. Nesse caso, você não precisa ficar com o pé atrás. Príncipe da Pérsia: As Areias do Tempo traz uma produção de primeira, repleta de efeitos especiais, cenários belamente produzidos, assim como uma trilha sonora que agrega completamente ao tema do filme.



O PRINCE das telonas já foi um caubói



A VERSÃO PARA Wii segue uma história única, diferente da versão para outras plataformas

assim. Apesar de ser um jogo bem montado e divertido, você vai torcer o nariz para esse e mais alguns velhos problemas da Persia. Coisas como pular para um local totalmente diferente de onde você estava mirando com o analógico, o que acontece quando a câmera não favorece totalmente a visão do cenário. Mas não se preocupe, as vidas são infinitas, e, certamente, você em algum momento vai agradecer por serem assim.

Fora a aventura principal, o game também oferece vários desbloqueáveis. O principal é o Prince of Persia original de 1989, trazendo toda a dificuldade e jogabilidade clássica da série, com aquele rapaz e seu turbante branco na cabeça. Temos também um modo de sobrevivência, um Time Trial, algumas fases em Sidescroll com os gráficos 3D e até podemos abrir o Prince do Sands of Time original na aventura principal.

Uma cidade mística em ruínas pronta para ser explorada, um enredo que mesmo raso lhe convida para um mergulho e jogabilidade criada específicamente para o console da Nintendo. Só esses pontos já fazem de Forgotten Sands uma das melhores aventuras do Wii. Não deixe estas areias caírem no esquecimento. NW

XL

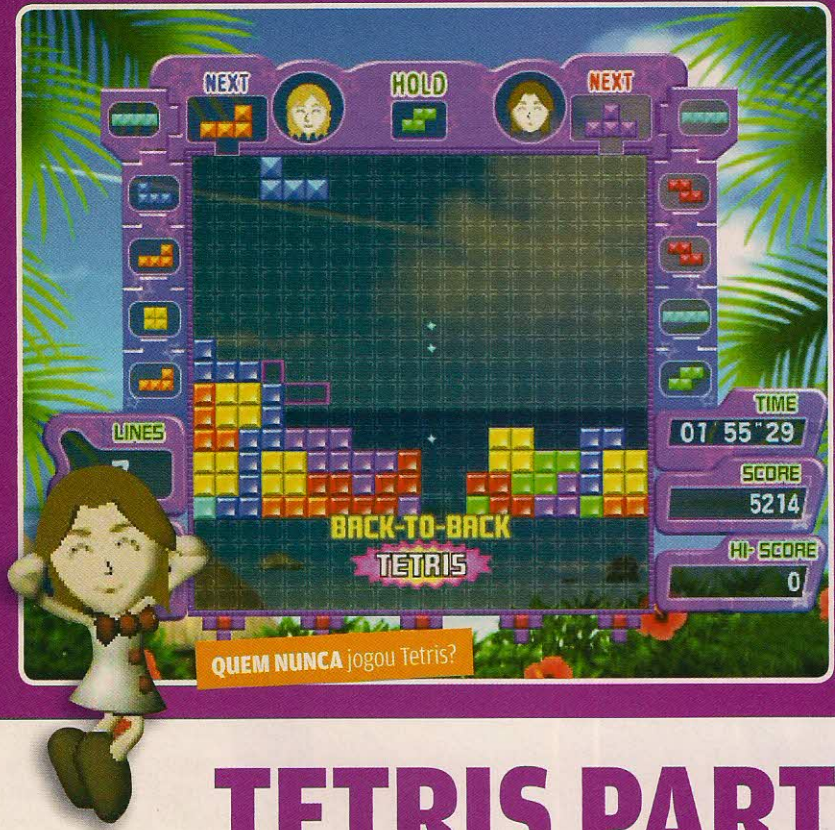
Uma tela maior.



Apresentamos o mais novo membro da família DS, o GRANDE **Nintendo DSi™ XL**. Suas novas telas de 10.7 cm são 93% maiores que as do DS Lite. Com maior ângulo de visão, você poderá compartilhar a diversão com toda família. E o stylus ficou maior. É ótimo ser grande !

NINTENDO DSi XL

www.nintendoDSi.com/



QUEM NUNCA jogou Tetris?





TETRIS PARTY DELUXE

DEPOIS DE DOIS ANOS, TETRIS PARTY VOLTA AO Wii, NUMA EDIÇÃO CABULOSA

TETRIS FAZ PARTE DA CULTURA GAMER DESDE 1984, QUANDO FOI CRIADO NA RÚSSIA POR ALEXEY PAJITNOV e lançado para o Game Boy, o primeiro portátil da família. As regras do jogo são simples e só quem morou numa caverna por um século não sabe como Tetris funciona.

Para os consoles Nintendo já houve várias versões do game, mas ele ainda merecia uma versão caprichada para o Wii. E para sanar essa falta, temos agora Tetris Party Deluxe!

Ao colocar o jogo, você já começa no modo tradicional, com o Wii Remote na horizontal. Chega a ser nostálgico ver a Catedral de São Basílio no fundo e a música clássica de Tetris na tela. O modo tradicional é particularmente fácil, mas logicamente o game tem diferentes modos, como o que usa o pointer do Wii Remote como mira para encaixar as peças. Dentre os modos, o que mais se destaca é o Shadow, no qual você não monta a linha para pontuar, mas a forma do objeto que está na sombra. Outro modo bem interessante é o Bombliss Mode, que é um Tetris misturado com Bomberman, onde as peças têm bombas e, ao completar uma linha, você pode ativá-las e assim destruir todas as peças do cenário. Já um dos mais esquisitos é o Stage Racer: você usa uma peça de Tetris para atravessar um cenário, como se fosse um carro, para chegar à linha de chegada.

Quando o assunto é Multiplayer, o número de opções aumenta, trazendo o Co-op VS Co-op e Versus. O destaque no Multiplayer fica para o modo Duel Spaces, no qual você joga com os amigos em um cenário com um ponto específico, onde você pode interferir no que o outro está fazendo. E para aqueles que nunca jogaram Tetris (isso existe?), há o Beginner's Tetris no modo Easy. Além disso, para quem tem a Balance Board há um sistema de jogo baseado nele também, assim como o Classic Controller também é compatível.

Quando o assunto é Nintendo Wi-Fi Connection, é possível jogar com pessoas do mundo inteiro. Por ser um jogo leve, ele funciona muito bem na rede, e você ainda pode conversar online se tiver o Wii Speak.

Tetris Party Deluxe é uma das melhores versões de Tetris que já apareceram no mercado, e pode ser considerada a versão definitiva para o Wii.

– Giuliano Peccilli

OURO

Plataforma: Wii
Produção: Tetris Online
Desenvolvimento: Tetris Online
Gênero: Puzzle
Jogadores: 4

Gráfico: 9.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 10
Replay: 10
Nota Final:
9.5







O GAME parece um Goldeneye de armadura



IRON MAN 2



SEGA SE ENROLA E FAZ CONTINUAÇÃO MEDÍOCRE

HOMEM DE FERRO 2 PASSOU PELO BRASIL COMO UM SUCESSO NOS CINEMAS, E PROVOU QUE A MARVEL STUDIOS SABE FAZER UMA CONTINUAÇÃO. Agora a nossa pergunta é: será que a SEGA sabe fazer uma continuação?

Conhece político em véspera das eleições? Promete muito e na hora H não cumpre. É exatamente isso que aconteceu com a SEGA: prometeu um jogo muito melhor do que o primeiro, mas ambos são uma bomba.

Graficamente, o jogo é bem datado, o que irrita à primeira vista, com cenários sem grandes detalhes, porém estamos em 2010 e os jogos evoluíram muito desde então. No game temos uma história original que complementa a que vimos nos cinemas, assinada por Matt Fraction, roteirista do Homem de Ferro nos quadrinhos. Uma história cheia de missões, vilões novos, além do elenco do filme dublando seus respectivos personagens.

O que me incomodou para começar foi a total ausência de um mapa! Você está lá destruindo robôs e derrotando soldados para cumprir um determinado objetivo e, de repente, você não sabe para onde tem que ir. E esse é o ponto fundamental que estragou as chances de um bom game porque você se irrita com a situação. Para piorar, a ausência de uma trilha sonora forte faz o jogo dar sono. Afinal, perdido e sem empolgação, só lhe resta dormir. Sim, nós sabemos que o tema principal assinado por Lamb Of God é muito legal, mas só o tema principal não é suficiente.

Outro fator que é interessante no começo, mas acaba se tornando irritante com o tempo, é a câmera do jogo. Ela está intimamente ligada com a mira que você usa com o Wii Remote, porém às vezes você precisa usar a mira e controlar a câmera num ângulo específico. Como faz? Não faz.

Para não dizer que tudo é uma porcaria em Iron Man 2, os controles são legais e há diferentes armaduras do Homem de Ferro, sendo que cada uma tem habilidades diferentes, e tem o visual clássico dos quadrinhos. Além disso, como em um jogo de corrida, aqui você pode dar uma tunada na sua armadura. Na prática, a SEGA falhou e contribuiu para as estatísticas de que jogos baseados em filmes são uma bomba. Se sair um Homem de Ferro 3, esperamos que a SEGA não seja mais responsável pelo game.

– Giuliano Peccilli

Plataforma: Wii
Produção: Sega
Desenvolvimento: High Voltage
Gênero: Ação/Aventura
Jogadores: 1

Gráfico: 5.0
Som: 5.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 6.0
Replay: 5.0
Nota Final:
5.5



VISUAL pra Mega Man nenhum botar defeito



MEGA MAN ZX

A continuação que você também tem que conhecer!

Se depois de curtir toda a coletânea você ainda quiser mais, saiba que a Capcom lançou uma nova saga para o DS chamada Mega Man ZX, cuja história acontece 200 anos após Mega Man Zero 4. Você poderá escolher entre os personagens Vent e Aile e, como em outros games de Zero, você terá uma gama de novas habilidades e novas armaduras.

MEGA MAN ZERO COLLECTION

DECIDA O FUTURO DE TODOS EM UMA DAS MELHORES COLETÂNEAS JÁ LANÇADAS

OURO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: Coletânia
Jogadores: 1

Gráfico: 9.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 9.0
Replay: 9.0
Nota Final:
9.0

CONSIDERADA UMA DAS MELHORES SÉRIES JÁ FEITAS NO GAME BOY ADVANCE, MEGA MAN ZERO COLLECTION é um título especial por reunir todos os quatro games em um único cartucho de DS.

Nosso herói é Zero, um robô com emoção (Reploid) que caça os de sua espécie que estão em guerra contra os humanos (Mavericks). A história começa quando ele desperta após 100 anos desligado e sai a procura de respostas sobre este novo tempo em que está vivendo, um período de conflitos com o povo de Neo Arcadia. Um enredo mais sério e controverso, bem fora dos moldes dos games de NES da Capcom.

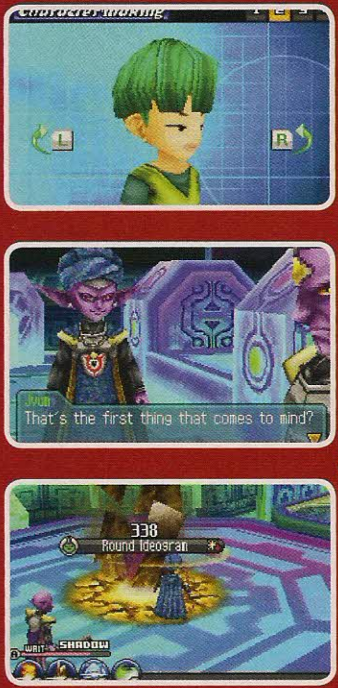
Apesar de ser o mesmo personagem já visto durante toda a série Mega Man X (SNES), nosso protagonista traz aqui uma jogabilidade tão diferente quanto seu visual. É possível ter acesso a armas nunca vistas, com exceção dos já conhecidos Z-Saber e Buster Shot. As novidades são Chain Rod (corrente), Triple Rod (lança), Recoil Rod (tonfa) e Shield Boomerang (escudo). Além disso, o arsenal evolui no decorrer do jogo e cada um destes recursos traz novas habilidades ao herói.

Mega Man Zero Collection é uma coletânea de clássicos hardcore feita para os fãs, mas a diversão é garantida para todos. Para isso, a Capcom incluiu o modo chamado "Easy Scenario" para quem deseja curtir o game até o final sem se preocupar com a dificuldade. Há também uma Art Gallery inteira com várias imagens da saga.

Todos os games desta coletânea foram aclamados no passado por sua excelente resolução gráfica, jogabilidade e som incríveis. É por isso que falar deles aqui é quase como chover nõ molhado. Quem conhece Mega Man vai se divertir e o título pode ser considerado obrigatório para qualquer pessoa.

– Murilo Santos







O ESTILO de Akira Toriyama é inconfundível



BLUE DRAGON AWAKENED SHADOW

RPG DE AÇÃO TRAZ DE VOLTA PERSONAGENS CARISMATICOS AO DS

PRATA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: D3 Publisher
Desenvolvimento: Tri-Crescendo
Gênero: RPG de ação
Jogadores: 1-3

Gráfico: 9.0
Som: 5.5
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 8.5
Replay: 6.5
Nota Final:
8.0

ANTES DE COMEÇAR, PRECISO MENCIONAR QUE ESSE JOGO TEM UM MUNDO NA FORMA DE UM "COCÔ ROSA" SORRIDENTE. Sério, e você recruta um "cocô-cobra" lá. Certo, agora posso começar.

Blue Dragon Awakened Shadow (BDAS) é a terceira edição da franquia, iniciada em 2006. No universo de Blue Dragon, separado em cubos ao invés de planetas, os heróis são capazes de projetar sombras azuis de criaturas para lutar (essas são as Shadows!). Nos jogos anteriores, Shu, Jiro, Kluke e outros amigos derrotaram Nene, um dos últimos seres de uma civilização antiga e roxa que queria destruir os mundos.

Awakened Shadow se passa um ano após o segundo game, e não só o mundo está em paz como todos os seres falantes agora sabem usar Shadows. Mas essa paz não dura muito tempo, porque o orelhudo Nene volta e acaba com a festa.

Nesta aventura você não joga como o protagonista Shu, e sim na pele de um herói customizável. Você escolhe cabelo (durante o jogo abrirá novos cortes e cores), face, voz e um emblema. Além disso, o seu herói tem noções básicas de higiene e troca de armaduras e armas quando você muda seus equipamentos. A desenvolvedora Tri-Crescendo acertou em cheio em um ponto: apesar de você ser customizável visualmente, você não é genérico. Seu herói tem personalidade, faz escolhas, banca o cupido e afeta o mundo à sua volta, conduzindo o enredo, ainda que este seja leve.

Os gráficos são em um 3D muito bem polido. Dos personagens às locações, é um game gostoso de se olhar mas, infelizmente, em algumas áreas mais detalhadas rola um lag chatinho no DS. Cenas em FMV e dublagem recheiam os momentos mais decisivos da história e a arte dos personagens é do mestre Akira Toriyama, que dispensa comentários.

Ao longo das mais de 30 horas de jogo, você recrutará 11 pessoas ao seu grupo, que pode ter até três ao mesmo tempo – incluindo a opção









UCHI-KUN, o "cocô rosa" atrás do vovô mal-encarado, adora um jogo sujo

de Multiplayer. O sistema de batalha funciona bem porque, embora não fuja muito do "aperte o A sem parar", é importante cuidar dos equipamentos antes da briga em si, senão é Game Over na certa.

Os níveis de experiência não são dos personagens, e sim das Shadows. Você e seus companheiros não estão presos, contudo, a uma única Shadow: cada um dos seis azulões corresponde a uma classe e é possível fazer trocas a qualquer momento. O Dragon é bom em combates diretos, o Phoenix é bom em magias, o Demon, em irritar os inimigos... Essa flexibilidade não o obriga a ter sempre os mesmos amigos no time. Como você é especial, pode utilizar até nove habilidades de qualquer uma das Shadows.

O avanço se dá por Quests, didaticamente indicadas por ícones no mapa. Há as obrigatórias como ajudar o reino de Neo Jibral, entender o passado do seu personagem, recrutar novos personagens; e também as opcionais, no estilo ajudar Kluke em sua clínica ou limpar um vilarejo de "cocôs" com lanças.

Quando se pensa no sistema de combinação de itens, BDAS começa a expor suas contradições. É possível, e na verdade necessário, melhorar suas armas, armaduras, elmos e acessórios. Essa melhoria é feita por meio de fusões: itens semelhantes podem ser combinados para fazer um ainda melhor e diversas receitas especiais são possíveis. Parece ótimo, não é? E é, tudo funciona bem, com exceção de um entrave: só é possível unir dois itens por vez. Como às vezes é necessário juntar dez Dragon God Armors, o trabalho fica maçante.

O texto é outro problema. A tradução é ótima, mas há erros de digitação e nada explica a tendência irritante de se pular diálogos quando você aperta um botão para acelerá-los. A trilha sonora, por sua vez, é uma decepção, pois as músicas são repetitivas e medianas, com exceção das de luta.

Todos os elementos do game também estão contaminados com algo pernicioso: voltas a lugares antigos, justificadas pelas Quests ou para adquirir itens opcionais. Os completistas vão gostar de recolher raridades, mas são as mesmas músicas, inimigos e polígonos.

Blue Dragon Awakened Shadow é o resultado interessante da tentativa de aliar os RPGs japoneses com os americanos, já que são duas culturas que se degladiam constantemente. É um RPG dependente da história, mas ela é leve; a navegação é lenta porém é um jogo de ação; há muitas cenas de história contudo estas podem ser puladas. As maiores falhas do game, entretanto, não estão nessa síntese cultural: são problemas de execução mesmo, que felizmente não atrapalham muito a diversão.

– Carlos Oliveira





MONSTROS BIZARROS que parecem ter saído dos seus piores pesadelos

DEMENTIUM 2

COM DEFEITOS CONSERTADOS, SÓ HÁ ESPAÇO PARA O TERROR

PRATA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: SouthPeak Games
Desenvolvimento: Renegade Kid
Gênero: Tiro em primeira pessoa, Horror
Jogadores: 1

Gráfico: 8.5
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0
Nota Final:
8.0

JOGOS DE TIRO EM PRIMEIRA PESSOA PARECIAM SE ENCAIXAR PERFEITAMENTE COM O NINTENDO DS QUANDO ELE FOI ANUNCIADO. Tanto que um dos principais títulos era Metroid Prime: Hunters, que mostrou como usar a Stylus da mesma forma que um mouse.

Com o tempo, esse gênero foi deixado de lado. Mas uma desenvolvedora que não teve medo de arriscar e produzir um FPS foi Renegade Kid, estúdio pequeno que debutou com Dementium: The Ward, em 2007.

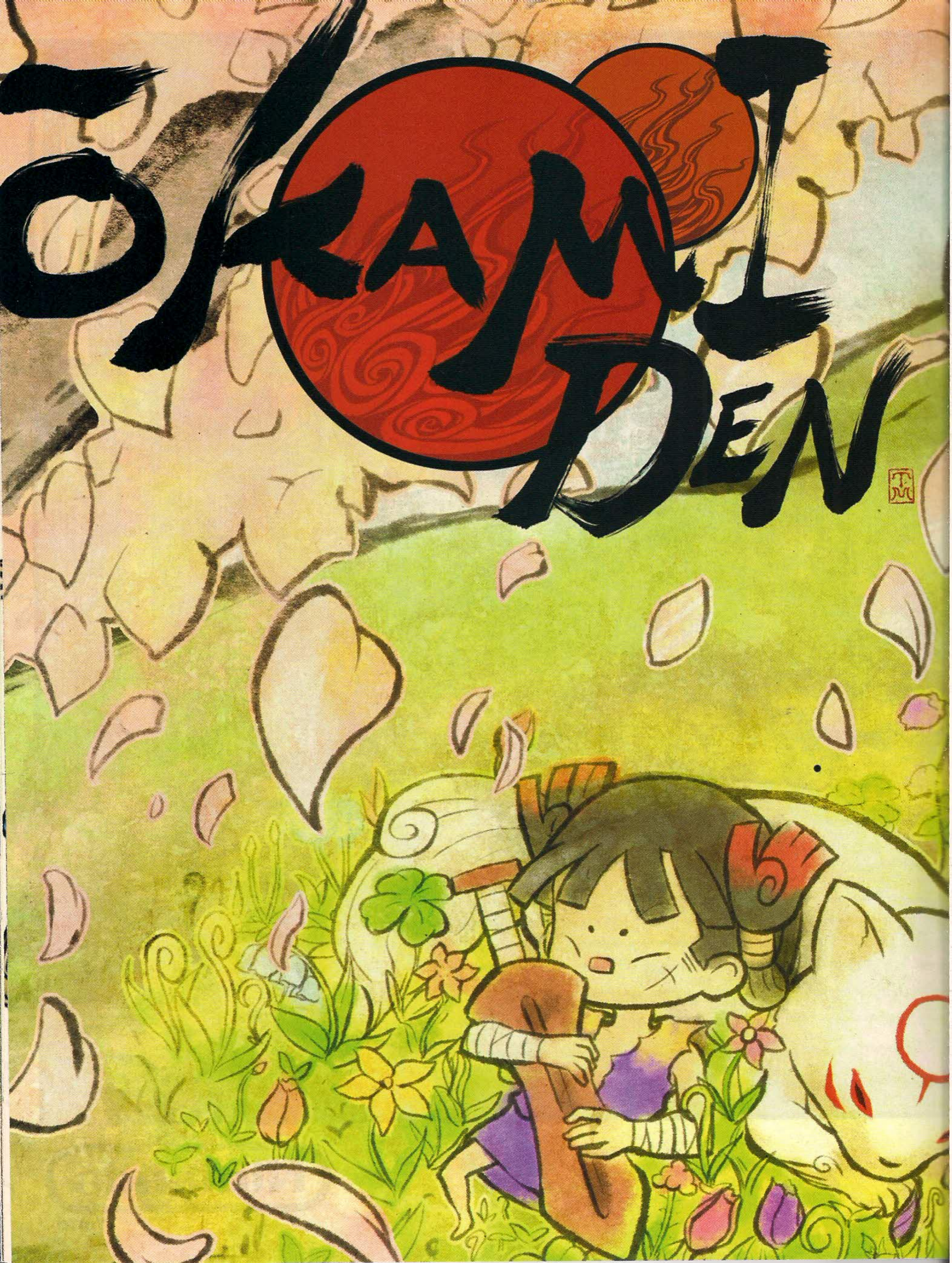
Agora, três anos depois, a mesma produtora lança uma continuação para essa série de horror com diversas melhorias. A história de Dementium 2 não é bem uma continuação, mas pega emprestado muito da atmosfera do primeiro game. Com uma apresentação ao estilo Half Life, você acorda em um local totalmente desconhecido sem nenhuma pista sobre onde está ou quem é, e enquanto caminha pelo estranho lugar – que parece uma espécie de manicômio de segurança máxima – você alterna entre duas realidades. Em uma delas, a mais bizarra, monstros com as tripas para fora e garras com meio metro correm em sua direção.

Comparando com a primeira versão, Dementium 2 ganhou muito no quesito técnico. Os cenários estão muito bonitos e a variedade de coisas que se encontra pelo caminho torna a aventura muito imersiva, como os clássicos jogos de Survival Horror. Os controles e design do jogo em geral ficaram muito superiores, e parte disso deve-se à ótima experiência da Renegade Kid em 2009 com Moon, um dos melhores jogos do DS.

A adição de um mapa fixo na tela inferior e atalhos para trocar de arma foram essenciais para tornar a experiência fluída e sem nenhuma frustração. As batalhas contra os chefes são muito divertidas – além de serem marcos da progressão, são desafiadoras e criativas. O único problema que encontramos foi a escassez de munição para as armas: a maior parte do tempo você estará golpeando os adversários com uma faca!

Mais que um ótimo jogo, Dementium 2 confirmou a presença e importância do estúdio Renegade Kid no Nintendo DS. Ela conseguiu elevar a qualidade de dois gêneros (Survival Horror e tiro em primeira pessoa) novamente. Compre sem medo, mas já não podemos falar a mesma coisa na hora de jogar. Boa sorte!

– Lucas Patricio


ŌKAMI
DEN


Nintendo®
World

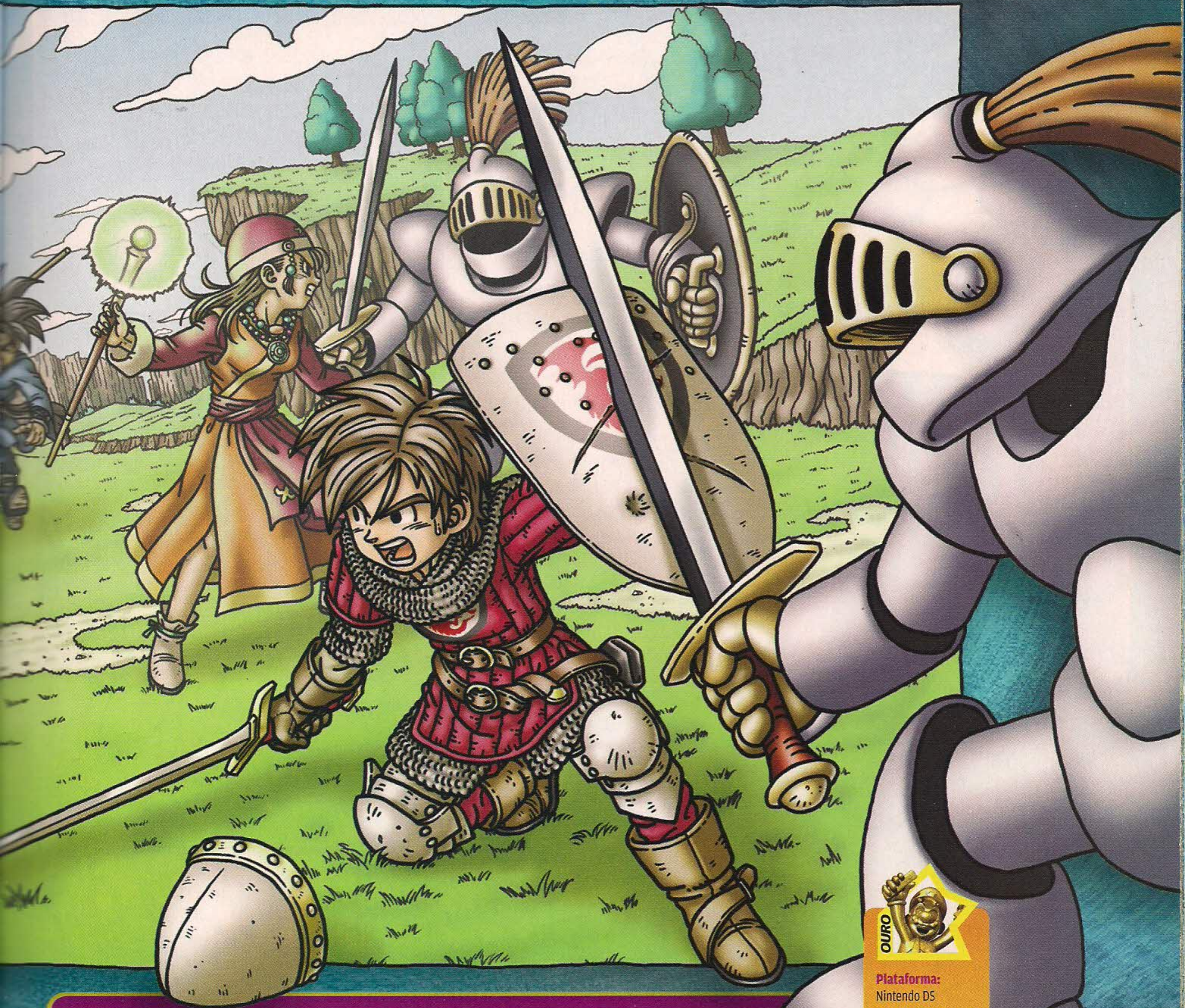

INN





O ÚLTIMO É MAIS DO QUE ESPECIAL

Dragon Quest IX – Sentinels of the Starry Skies é o melhor RPG do DS
– Edson Kimura



O Japão adora Dragon Quest, mas ter apenas um nome famoso não é garantia de popularidade (olhe o que aconteceu com Final Fantasy: 4 Heroes of Light). Antes do lançamento de DQ IX, os mais céticos já colocavam em dúvida se realmente ele seria um exemplar "de verdade" da série por causa de mudanças como a natureza de jogo portátil, multiplayer, personagens totalmente criados pelo jogador e combates em tempo real. No final os combates continuaram a ser em turnos, mas os outros aspectos foram devidamente implementados e, surpreendentemente, foram essas características controversas que no final fizeram de Dragon Quest IX um absoluto sucesso.

OURO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Square Enix / Level-5
Gênero: RPG
Jogadores: 1

Gráfico: 9.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 10
Replay: 9.5
Nota Final:

9.0

KARMA CELESTIAL

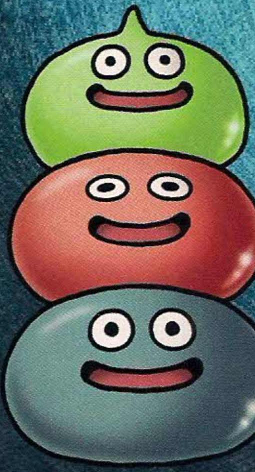
Dragon Quest IX é ambientado em um mundo onde anjos, que vivem em um castelo no céu, vigiam e ajudam os humanos. O objetivo final de todos os anjos é ascender para outro plano, a "Terra de Deus", e para isso eles precisam da bênção da Árvore Celestial, na forma das Frutas Divinas. Para produzir essa fruta, a árvore necessita de "Auras Estelares", que são as recompensas por boas ações realizadas para os humanos.

Você é um desses anjos, e o dia em que a árvore terá seus frutos chegou. Mas no momento em que as frutas são produzidas e o trem celestial que levará os anjos se aproxima, um desastre acontece. O trem é destruído, as frutas são perdidas, e você é jogado no mundo mortal sem os seus poderes de anjo. É aí que a sua aventura começa.

A progressão típica de DQ, no qual você sempre realiza uma quest em uma cidade ajudando as pessoas do local, é desta vez mais integrada à história. O seu personagem não tem mais a aparência de anjo, mas ainda recebe Auras por fazer boas ações para eventualmente retornar ao castelo e descobrir o mistério por trás do desastre.

Desde o começo você percebe que este é um DQ diferente. Pela primeira vez na série o seu personagem não é predefinido e sim criado por você. Você pode escolher o sexo, tipos e cores de cabelo, olhos, pele, e existe uma boa variedade de opções para você criar um avatar original, sempre naquele estilo característico de Akira Toriyama. Todos os seus outros três companheiros também são completamente customizáveis, e o sistema de classes





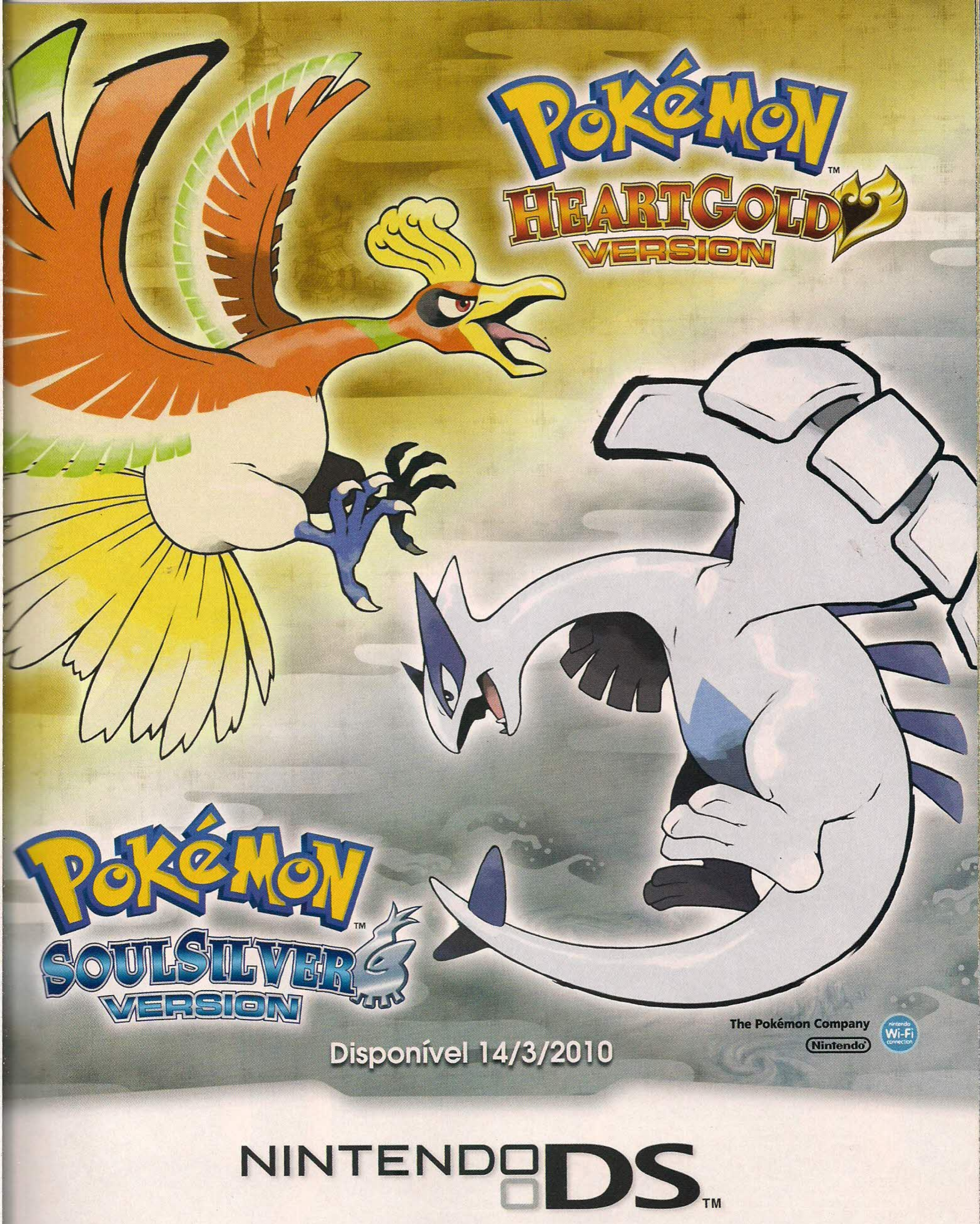








SEU PERSONAGEM terá a cara que você quiser


Pokémon™
HeartGold
Version
Pokémon™
SoulSilver
Version
The Pokémon Company
Nintendo
Nintendo Wi-Fi connection
Disponível 14/3/2010
NINTENDO DS™

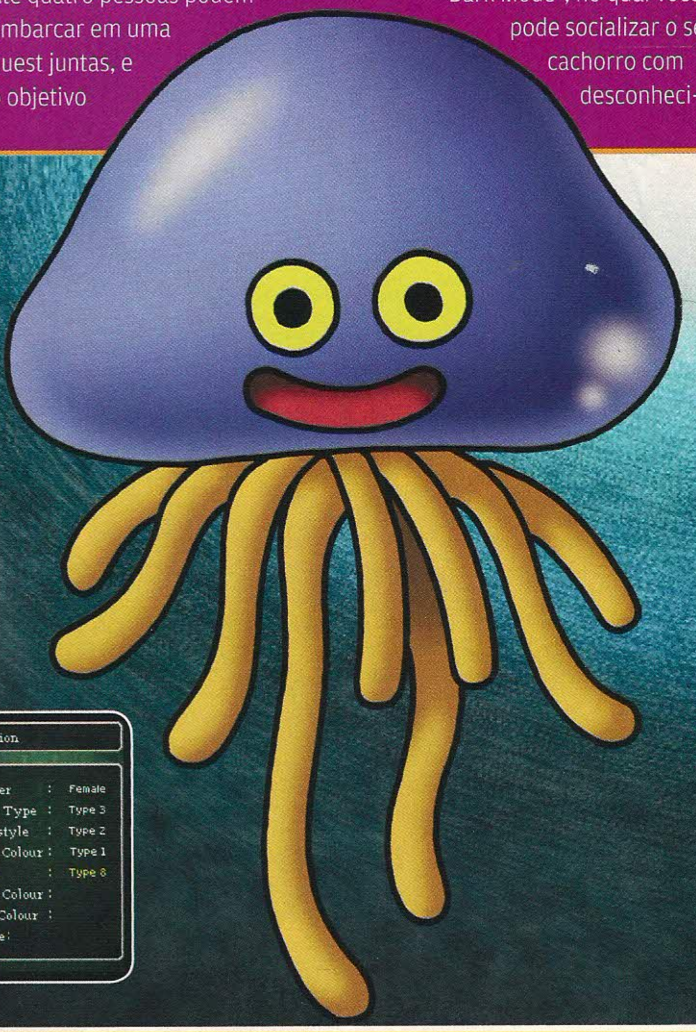


retorna depois da ausência em DQ VIII. Os modelos são simples, mas o que é interessante é a vasta variedade de equipamentos, todos devidamente representados graficamente. Antes a série mostrava apenas as armas graficamente, mas agora cada peça de equipamento aparece no modelo, finalmente mostrando como são alguns dos itens que existem há mais de 20 anos na série.

INTERATIVIDADE PASSIVA

Essa customização faz sentido devido à característica multiplayer do jogo. Pela primeira vez você pode jogar cooperativamente com outras pessoas em wireless local (infelizmente não há suporte à internet), e o processo é simples. Até quatro pessoas podem embarcar em uma quest juntas, e o objetivo é sempre ajudar o host na sua aventura. O combate é em turnos e funciona bem, sem problemas de sincronização mesmo quando um dos participantes desconecta. O interessante é que essa cooperação multiplayer não é requerida para completar o jogo, é apenas mais um meio de ajudar aquele amigo ou amiga que está com dificuldades em uma certa quest. O outro componente multiplayer, o modo de compartilhamento, é o que faz de DQ IX algo especial.

Durante o jogo você pode configurar para entrar em modo de compartilhamento, o que faz o seu DS fechado começar a procurar outros jogadores que fizeram o mesmo. Quem jogou Nintendogs vai notar que isso se parece com o "Bark Mode", no qual você pode socializar o seu cachorro com desconheci-







dos e trocar presentes, e, de fato, funciona de modo semelhante. Ao encontrar outro companheiro, ele aparece no seu jogo, com frases customizadas e normalmente algum tipo de presente. É um modo diferente de multiplayer, mas que funciona bem, trazendo uma comunicação passiva mas recompensadora. Além de receber de presente itens comuns, eventualmente você pode receber mapas de tesouro, que expandem significativamente o jogo, oferecendo dungeons inteiras de conteúdo extra. Some a tudo isso um vasto mundo com inúmeras possibilidades de crescimento de personagem e exploração, e você tem um jogo com potenciais centenas de horas de divertimento.

No meio desses elementos inovadores temos também coisas que não mudaram muito. O combate, apesar da filosofia de multiplayer, não é diferente do combate de DQ VIII: visualmente, ele é parecido, com planejamento em primeira pessoa e as animações dos combates com obviamente menos detalhes, mas com animação fluida. O único adicional é o fato de haver um sistema de combo que multiplica o seu dano ao usar o mesmo tipo de ataque no mesmo inimigo. A característica relacionada ao combate mais evidente é o fato de que você vê todos os inimigos direto no mapa, no estilo de Chrono Trigger, eliminando os encontros randômicos, mas só em terra (ao pegar o navio os encontros marinhos voltam a ser randômicos).

DQ mais uma vez oferece composições que, apesar de não serem 100% fiéis por conta do hardware do DS, ainda são fantásticas. O sempre presente e nostálgico Overture, os temas simples e alegres das cidades contrastando com o tema

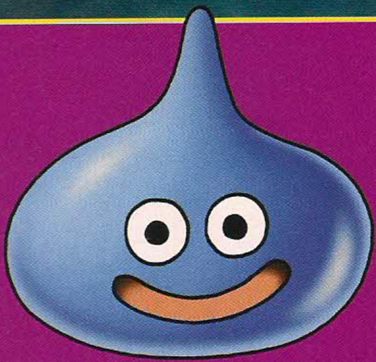




MUITAS QUESTS aguardam por você!







melancólico do mapa e o urgente tema de batalha: tudo na trilha sonora tem o estilo característico de Koichi Sugiyama, que parece seguir os passos das composições grandiosas de Richard Strauss. A música sempre foi um dos elementos mais top de linha de todos os Dragon Quest, e IX não é exceção.

Dragon Quest IX segue o rumo típico da série, ou seja, um jogo nos moldes tradicionais com mudanças sutis, centradas principalmente no modo multiplayer. Uma questão interessante será o apelo que esses modos terão no ocidente, já que um modo cooperativo tem menos apelo do que um modo confrontativo (como em Pokémon), e mesmo o modo de compartilhamento tem um apelo cultural (e de infraestrutura) que não existe por aqui. Mas mesmo com essas dúvidas, a nona entrada da série é um belo jogo, divertido e com potencial imenso, digno do nome Dragon Quest. NW

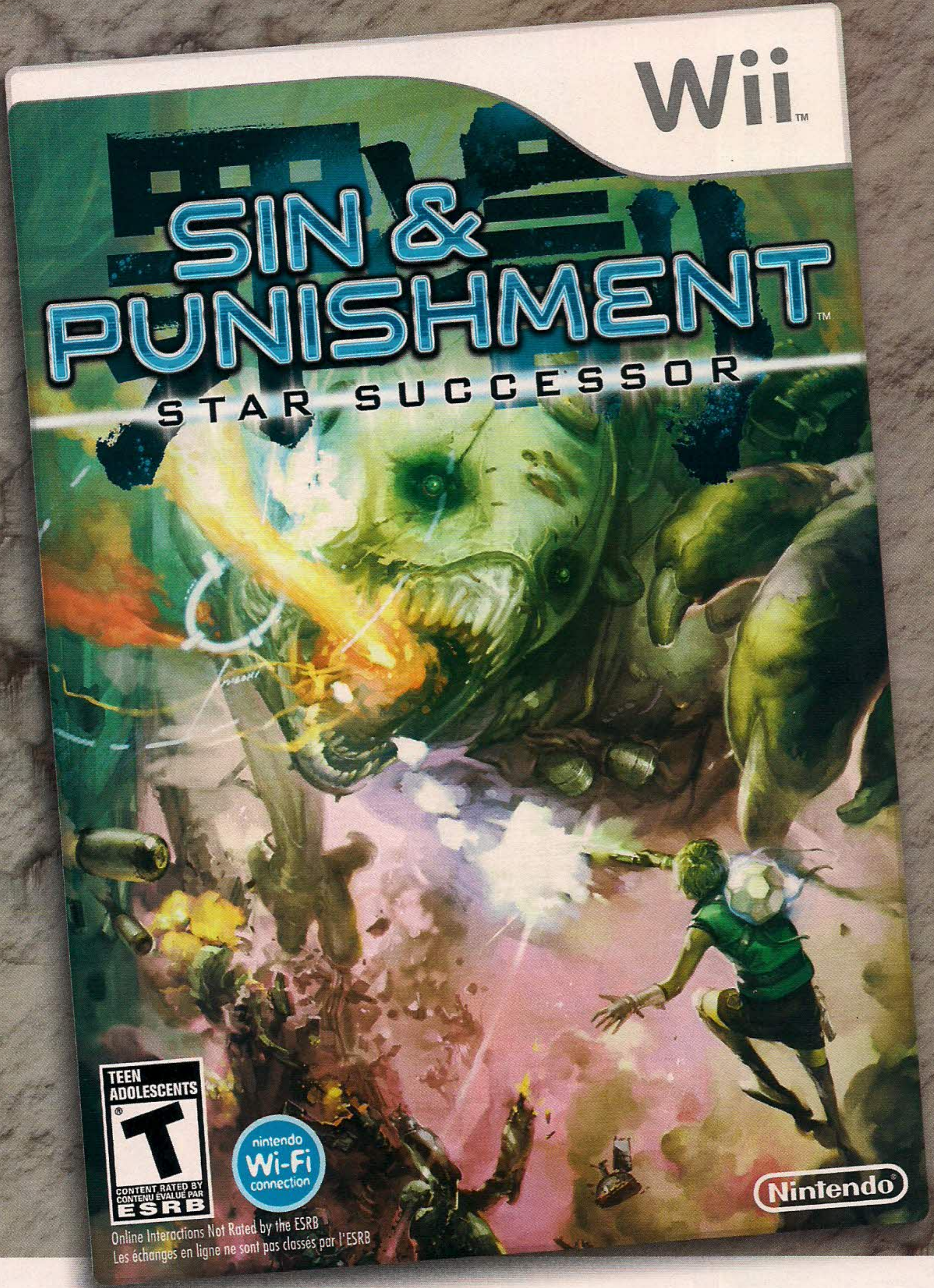











Wii
SIN & PUNISHMENT
STAR SUCCESSOR
TEEN
ADOLESCENTS
T
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB
nintendo
Wi-Fi
connection
Nintendo
Online Interactions Not Rated by the ESRB
Les échanges en ligne ne sont pas classés par l'ESRB

A VIDA SOB O SEU CONTROLE

Conheça Trauma Team, o drama médico da Atlus para o Wii e sinta-se em um daqueles seriados da TV!

— Edson Kimura



PRATA

Plataforma: Wii

Produção: Atlus

Desenvolvimento: Capcom

Gênero: Puzzle/ Aventura

Jogadores: 1-2

Gráfico: 8.5

Som: 8.0

Jogabilidade: 7.5

Diversão: 8.0

Replay: 8.0

Nota Final:

8.5

CR-S01

Ele é o novo cirurgião, com o mesmo papel que Derek Styles tinha nos jogos anteriores. Condenado a mais de 250 anos de prisão por supostamente ter participado de um ataque terrorista ocorrido anos atrás, ele não tem memórias do que realmente aconteceu. Por causa da sua habilidade, ele é comissionado a realizar cirurgias em troca da redução da sua sentença, mas acima de tudo ele busca redenção pelo seu passado.

De todas as profissões, a medicina é uma das que mais tem apelo emocional. A constante luta contra a morte, os dramas pessoais das partes envolvidas, tudo isso tem um grande potencial para uma narrativa interessante, mas não é facilmente traduzida para a mídia dos games. Em 2003, o jogo chamado Kenshui Tendo Dokuta para DS (lançado no ocidente como LifeSigns) colocou em voga o gênero de medicina em videogames, e posteriormente a série Trauma Center fez sucesso ao refinar os aspectos de LS. Mas depois de três jogos originais e um remake, a fórmula estava ficando um pouco passada, e por isso a Atlus resolveu reimaginar a série com o novo Trauma Team.

Trauma Team é a evolução do conceito introduzido nos primeiros Trauma Center, mas é de certo modo até chocante a variedade de novas modalidades existentes. Enquanto os primeiros jogos eram centrados em torno de uma só especialidade, TT expande as mecânicas e oferece, além da cirurgia, primeiros socorros, ortopedia, endoscopia, diagnóstico e autópsia/investigação. Cada uma dessas especialidades é bastante distinta, e, particularmente, diagnóstico e medicina forense são radicalmente diferentes de tudo que a série já apresentou.

Cada uma dessas especialidades tem um personagem único, e desde o começo você pode escolher livremente qual história seguir. A narrativa é apresentada com desenhos estáticos dos personagens que são manipulados para criar uma ilusão de movimento dentro de um frame, similar a uma história em quadrinhos animada, completada com dublagem. É uma forma estilosa de apresentar a história e, apesar da atuação de alguns personagens deixar a desejar, o resultado é fantástico e a narrativa é mostrada de forma bastante eficiente e



HANK FREEBIRD

Ortopedista residente, ele é um ex-soldado que decidiu seguir os seus ideais e salvar vidas através da profissão médica. Secretamente, também atua como um vigilante conhecido como Captain Eagle. Extremamente habilidoso, a sua perfomance nas delicadas cirurgias ortopédicas contrasta com a sua aparência forte.





COM O ENDOSCÓPIO encontre o problema e salve a vida de seu paciente



NAOMI KIMISHIMA

Introduzida no remake de Trauma Center: Second Opinion, Naomi era uma cirurgiã da filial européia do Caduceus, mas devido a uma doença incurável ela se demitiu e agora trabalha como especialista forense do Instituto de Criminalística de Cumberland. A imprensa a chama de "corpse whisperer", pois ela inexplicavelmente escuta em seu celular as últimas palavras das vítimas dos crimes que ela investiga. Sempre calma, ela possui uma lógica fria e implacável, mas logo uma pessoa irá questionar a sua resignação em desistir de viver.

GABRIEL CUNNINGHAM

Especialista em diagnóstico, Gabe é preguiçoso e desorganizado, mas tem uma mente ágil e por isso uma surpreendente habilidade de dedução. Idealista, ele se importa bastante com os seus pacientes, mas uma figura familiar pode colocar à prova esse profissionalismo. O seu parceiro é um computador com uma inteligência artificial avançada chamada RONI, e os diálogos entre os dois são sempre interessantes.

interessante. O cenário de todas as histórias é o hospital Resurgam First Care e o Instituto de Medicina Forense de Cumberland.

SEIS ESPECIALIDADES, SETE MÉDICOS

A modalidade familiar da série, cirurgia, continua a mesma, mas com algumas facilidades. Agora não existe, na maioria dos casos, um timer, e portanto a única dificuldade é manter os sinais vitais do paciente acima de zero. Você seleciona as ferramentas com o analógico do Nunchuk e realiza ações com o Wii Remote, com movimentos simples e intuitivos, sem falar que o foco é sempre uma progressão constante e precisa.

Primeiros socorros é a modalidade mais frenética e dramática. O objetivo é estabilizar os pacientes no local do acidente para viabilizar o transporte para o hospital, e por isso os tratamentos são mais simples e tem menos ferramentas disponíveis. Entretanto, você irá cuidar de várias vítimas ao mesmo tempo, e frequentemente novas vítimas aparecem durante o seu tratamento.

Já em ortopedia o objetivo é reparar ossos danificados, perfurando buracos para fixar parafusos e placa, e também modelar ossos artificiais. As operações se baseiam em orientar a furadeira ou regular a pressão de parafusos, e por isso a precisão é o foco desta modalidade. No lugar dos sinais vitais do paciente, existe um contador de vidas que decresce de acordo com os erros que você comete, mas você pode parar o procedimento a qualquer momento para se reorientar. Esta modalidade é focada em precisão, mas é a mais fácil dentre todas.

Endoscopia é a modalidade mais incomum dentre as operações. Com o movimento do Wii Remote, você simula o ato de introduzir e puxar o endoscópio, e tem à disposição várias ferramentas similares à modalidade de cirurgia para tratar de hemorragias, realizar pequenas operações, extrair tumores e outros. O desafio nesta especialidade é a navegação, pois você precisa procurar pelos problemas que muitas vezes estão escondi-



PRECISÃO é a palavra-chave para ser um bom ortopedista





TOMOE TACHIBANA

A especialista em endoscopia, Tomoe, vem de uma família tradicional japonesa e está sempre em busca do "caminho da honra". Sempre calma e racional, ela é uma das únicas pessoas que Maria escuta, e é uma das doutoras mais queridas entre os pacientes de Resurgam. Nos procedimentos, ela está acostumada a agir sob pressão, e possui um endoscópio especialmente construído para as suas necessidades.



MARIA TORRES

Paramédica especializada em primeiros socorros, ela é competente e se destaca por ter a habilidade de não sucumbir à pressão mesmo nas situações mais extremas, mas isso a faz ser um pouco arrogante e irritável com outras pessoas. Ela sempre prefere cuidar de tudo sozinha, mas, junto com os seus colegas em Resurgam, pouco a pouco ela aprende a ser mais tolerante e a contar com os outros.

dos em lugares obscuros do corpo.

Diagnóstico é uma das novidades na série. Através de observação e testes você pode descobrir vários dados, tais como prestar atenção no depoimento e comportamento dos pacientes, e uma atenta observação de chapas de raio X e MRI são a chave para descobrir sintomas mais obsuros. E assim, com a ajuda de um computador munido de inteligência artificial, você tem que ligar os sintomas a doenças específicas para chegar em um diagnóstico final. É uma modalidade interessante, que coloca à prova a sua capacidade de observação e é pontuada pelo diálogo dinâmico entre o médico e o computador.

Medicina forense é outra modalidade diferente. Nesta especialidade, você precisa investigar o corpo para encontrar indícios que ajudem na investigação sobre a morte da pessoa. Além de examinar o corpo e os pertences da vítima, você também deve analisar os locais dos crimes usando diversas ferramentas à procura de pistas, assim como depoimentos dos envolvidos atrás de pontos relevantes para a investigação. Os indícios são catalogados no seu computador na forma de cartas, e você pode mandar analisar certas pistas e combinar cartas com objetos relevantes entre si. Este modo lembra muito a parte de investigação em Miles Edgeworth (DS), mas em Trauma Team os mistérios são bem mais sangrentos e chocantes.

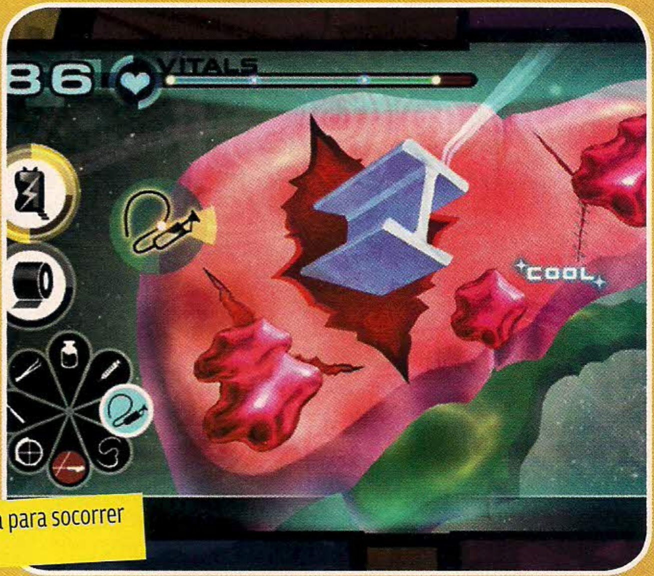
A VERDADE NUNCA MORRE

As seis histórias se focam nos conflitos pessoais de cada personagem, com certas narrativas cruzando entre si ocasionalmente. Após o clímax de cada episódio, as narrativas convergem para uma única história na qual os personagens se vêem lidando com uma misteriosa doença aludida na história de cada um. O roteiro não é exatamente original, mas o que faz a história ser interessante é a dinâmica entre os personagens. Cada um deles é bem caracterizado, e os pequenos dramas e os diálogos entre eles criam uma narrativa benfeita e instigante. Ao contrário dos Trauma Center, onde sempre existe algum elemento sobrenatural, Trauma Team mantém as coisas mais sóbrias, e a maioria das coisas que parece absurda tem uma explicação lógica.

A música é outro destaque. Com contribuição do veterano Shoji Meguro, conhecido pelas composições dos games da série Persona, e Shin Megami Tensei, a trilha sonora de Trauma Team é dinâmica e envolvente, que varia de temas melódicos e simples para algumas cenas mais emotivas até músicas frenéticas e envolventes para pontuar operações e acontecimentos dramáticos.

Trauma Team conseguiu embarcar no caminho certo para a evolução de uma franquia, adicionando variedade e personagens com personalidade à familiaridade de alguns aspectos dos jogos anteriores. A apresentação gráfica não é nada excepcional, usando praticamente o mesmo engine de Trauma Center New Blood, mas a música e a história mais que compensam esse aspecto, pois a narrativa consegue transmitir de modo excepcional o drama e a urgência da profissão médica. NW





COM MARIA, espere por muita ação e drama para socorrer inúmeros pacientes ao mesmo tempo

A HISTÓRIA DOS GAMES DE LUTA!

Saiba tudo sobre pancadaria, meia-lua para frente+soco e Sonic BOOM nos seus consoles

– Bruno Lazzarini

Do primeiro soco até um Super Combo Finish, muita coisa rolou para os jogos de luta chegarem onde chegaram. Essa matéria vai contar um pouco dessa evolução, mostrando alguns títulos importantes que marcaram a história. Claro que muita coisa vai ter que ser deixada de lado, mas procuramos listar jogos que, além de terem marcado época, possam ser jogados no Wii de alguma forma.

Nesta primeira parte da matéria, vamos falar dos pioneiros no mundo dos games de luta e da épica série Street Fighter. Aproveite essa aula de história e conheça mais da origem dos videogames. Hadouken!

OS PRIMÓRDIOS



(1984)KARATEKA

O game que é conhecido como o pioneiro dos jogos de luta nasceu para os computadores Apple II, muito antes da empresa da maçã ter todo o hype que tem hoje. Por conta das animações realistas, Karateka chamou a atenção e o jogo foi convertido para quase todas as plataformas da época. O herói sem nome podia dar soco ou chute em três direções, combinado com o direcional (no caso de usar um joystick): alto, médio e baixo. A energia não era em barra ainda, e sim vários pontos que eram perdidos de acordo com os golpes levados. Se o lutador ficasse um tempo sem ser golpeado, recuperava um desses pontinhos. O mais impressionante de tudo é que o jogo foi criado por John Mechner quando ele ainda era apenas um universitário. Anos depois, ele seria responsável por criar uma das maiores franquias do mundo dos games: Prince of Persia. Uau! O único problema de Karateka é... que não há nenhuma versão disponível para consoles modernos! Nós sabemos que a proposta era listar apenas games jogáveis no Wii, mas é que não havia como ignorar um título desses. Além disso, há rumores de que Mechner esteja planejando uma volta em grande estilo de Karateka!

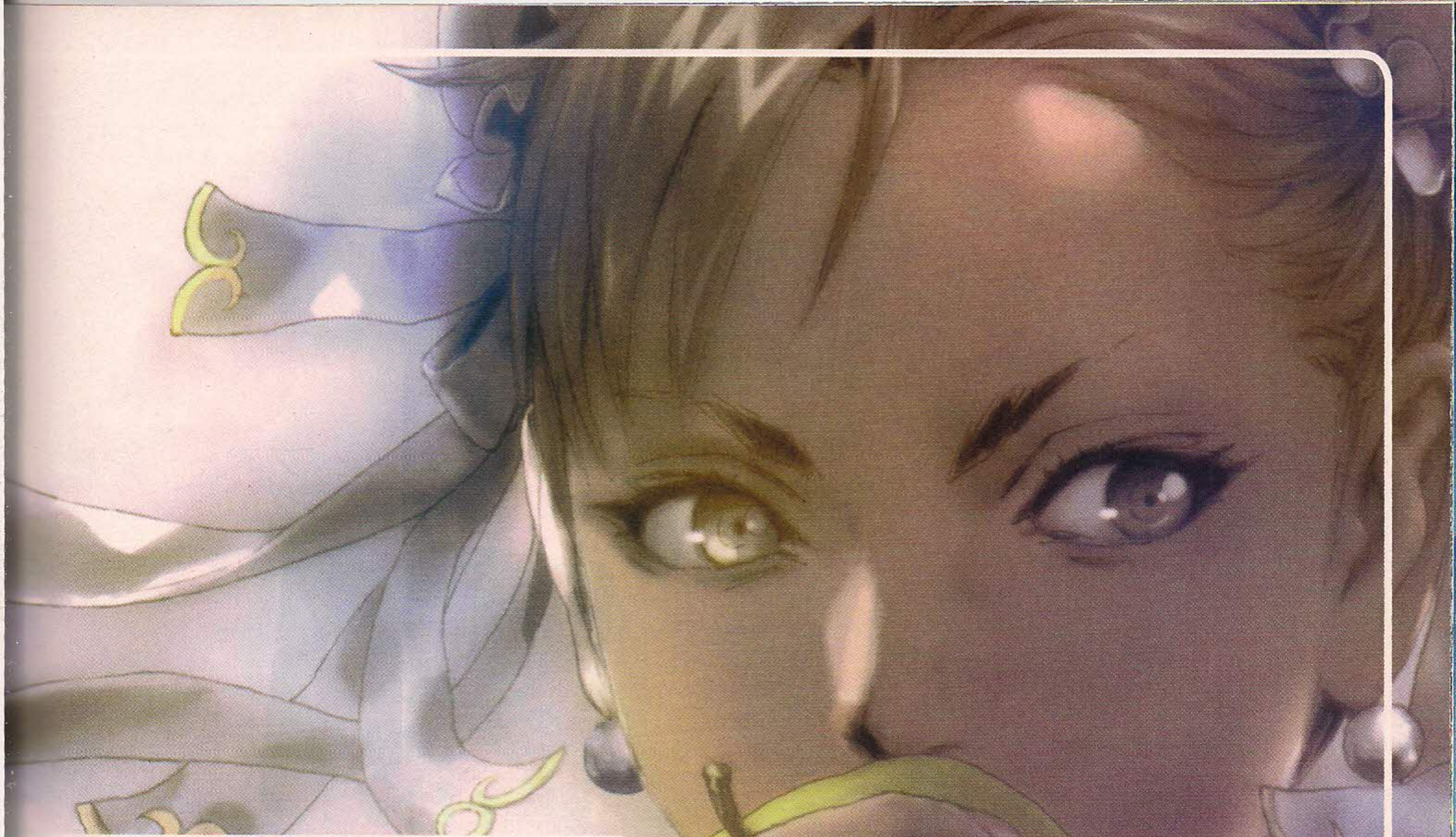


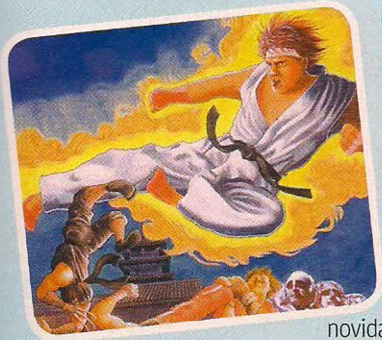
(1985) YIE-AR KUNG FU

Yie-Ar Kung Fu narra as aventuras de Oolong, que deve derrotar cada um de seus oponentes pra honrar a memória de seu pai. A história pode ser bem simples, mas a jogabilidade era revolucionária na época: com apenas dois botões (um pra soco e um pra chute), os diferentes golpes eram desferidos com a combinação de botões com o direcional (assim como em Super Smash Bros.). E a grande novidade aqui é que o game inteiro era só luta, nada de ficar passeando pelos cenários. As primeiras mulheres lutadoras dos games também pintaram nesse jogo, e foram duas de uma vez! Mas nada de controlá-las, dava apenas para dar uns sopapos nas garotas...

A barra de energia, que fica em cima da tela, serviu de inspiração para Street Fighter, assim como toda a mecânica do jogo. Até a musiquinha mais agitada no fim dos Rounds foi usada pela primeira vez aqui. Infelizmente, a versão para NES (do WiiWare) é diferente da original, mas a Konami lançou uma coletânea com o original para o DS.

Disponibilidade: Yie-Ar Kung Fu (Wii Ware/NES) e Konami Classics Series: Arcades Hits (DS)

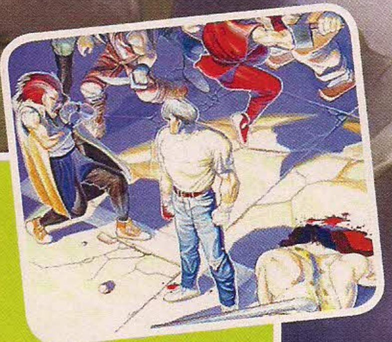




(1987) STREET FIGHTER

O primeiro game estrelado por Ryu pode não ter sido um dos mais conhecidos do mundo, mas com certeza trouxe novidades importantes. A começar pela famigerada "meia-lua", clássico comando de Hadouken, que surgiu aí. Tudo bem que era bem difícil acertar o golpe com precisão por causa do péssimo reconhecimento de comandos. E apesar do game só contar com 2 botões grandões (1 de soco e 1 de chute), cada um deles tinha 3 níveis de pressão, correspondendo aos golpes fracos, médios e fortes. Como as pessoas tendiam a apertar forte os botões e assim danificá-los, a CAPCOM acabou lançando um novo gabinete com 6 botões (3 para soco e 3 pra chutes), padrão utilizado até hoje. Infelizmente, ainda não havia possibilidade de escolher personagens diferentes, embora o segundo player jogasse com o Ken. Nessa versão surgiram ainda outros guerreiros, como Sagat, lendário lutador de Muay Thai que nem imaginava que seria derrotado pelo lendário mestre carateca e ainda ia ganhar de brinde uma cicatriz gigantesca.

Disponibilidade: Fighting Street (Wii Ware/TurboGrafx-16)



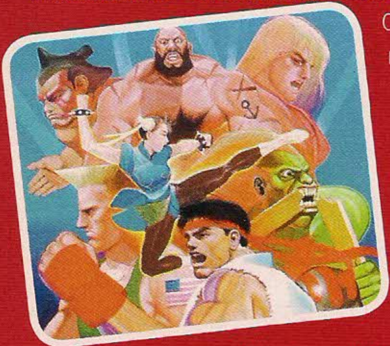
FINAL FIGHT

Depois do sucesso de Street Fighter, claro que ia rolar uma continuação. Seus criadores, Takashi Nishiyama e Horoshi Matsumoto, saíram da CAPCOM e foram para aquela que seria sua maior rival, SNK. Então ficou a cargo de Yoshiki Okamoto desenvolver a sequência, que foi conhecida como Street Fighter 89. Entretanto, o jogo ficou tão diferente da versão original que acabaram mudando o título e criando uma nova série, chamada Final Fight. Alguns anos depois, os personagens do game começaram a aparecer em Street Fighter, tanto que na série Alpha Guy, Cody, Sodom e Rolento fazem sua aparição no universo de Street Fighter.

Disponibilidade: Final Fight, Final Fight II e Final Fight III (Wii Ware/ SNES).

STREET FIGHTER II

(1991) STREET FIGHTER II: WORLD WARRIORS - OS GUERREIROS DO MUNDO



O game de luta mais influente de todos os tempos surgiu em 1991, dirigido por Yoshiki Okamoto (de Final Fight). A primeira e maior das novidades era, sem dúvida nenhuma, a quantidade e variedade de personagens. Ao total eram oito personagens distintos, inclusive uma mulher (a primeira selecionável nos jogos de pancadaria até então). Além disso, haviam os quatro temidos "chefões", que eram enfrentados após você derrotar os outros 7 World Warriors. Mas era a jogabilidade que brilhava, não só por ser variada, mas também por ser suficientemente precisa e possibilitar contras super disputados, o que revolucionou todo o conceito de jogos de luta.

Em termos de narrativa, SFII também foi vanguarda: apesar da história não ser exatamente complexa, cada um dos oito personagens participantes do torneio tinha seus próprios motivos para estar lá, seja vingar a morte do pai (Chun-Li) ou do amigo (Guile), seja se tornar mais forte ainda (Ryu) ou até mostrar para o mundo que sua arte marcial é a melhor de todas (E. Honda). Claro que nada era muito complicado, mas era bacana essa pluralidade de estilos, refletida também em cada um dos cenários, que mostravam, ainda que de forma estereotipada, diversos lugares do mundo. A trilha sonora também não ficava para trás e misturava diversos estilos diferentes de acordo com o perfil do personagem ou de seu país.

Lançado primeiramente com exclusividade para Super NES, esse game foi fundamental para a vitória da Nintendo no começo da geração, sendo o título para console de maior vendagem da CAPCOM até hoje!

Disponibilidade: Street Fighter II: World Warrior (Wii Ware/SNES)

(1992) STREET FIGHTER II: CHAMPION EDITION - OS PODEROSOS CHEFÕES



Depois de todo o alvoroço causado por SFII, a CAPCOM não demorou a lançar uma revisão de seu grande sucesso. Street Fighter II: Champion Edition contava com poucas, mas relevantes novidades. Além de ajustes na jogabilidade e até em alguns sprites a mais, nessa versão foi incluída a opção de controlar os quatros mestres: Balrog, Vega, Sagat e M. Bison. Outra coisa bacana é que dessa vez dois jogadores podiam escolher o mesmo lutador, com cores alternativas. Parece uma mudança pequena, mas imagina só





COMBOS!

Quem diria que uma das maiores sacadas dos fighting games seria descoberta em uma fase bônus de Street Fighter II? Mas foi destruindo a caranga que o produtor Noritaka Funamizu notou que era possível acertar golpes extras dependendo do timming dos golpes. Como parecia muito difícil usar isso em uma batalha por causa da precisão necessária, ele resolveu deixar essa possibilidade escondida. E foi aí que nasceu um novo significado para a palavra combo, que deriva de "combination" (combinação, em inglês). Um combo é uma sequência de golpes que faz com que o lutador que está apanhando não consiga voltar à posição de defesa, dada a velocidade na qual os golpes se encaixam. Bacana né? Em SSFII, a CAPCOM resolveu oficializar o uso dessa palavra e foi além: quem acertasse combos era premiado com pontuação extra e de quebra ainda tinha o número de golpes estampado na tela, mostrando para todo mundo quem mandava na pancadaria.

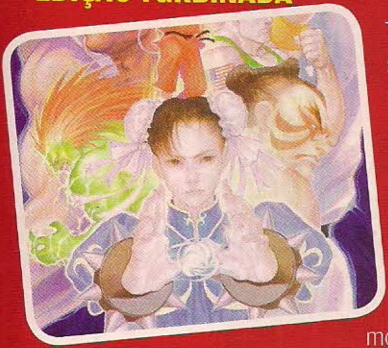
Infelizmente, com o passar do tempo, os combos começaram a ficar cada vez mais complexos e necessários para se dar bem nos combates, o que acabou criando um abismo muito grande entre quem não sabia jogar e quem sabia, desestimulando muito os novatos ou os menos habilidosos. Por isso, os combos são considerados um dos maiores culpados pela decadência dos jogos de luta.



você e seu amigo querendo jogar com o mesmo personagem? Em World Warrior não podia!

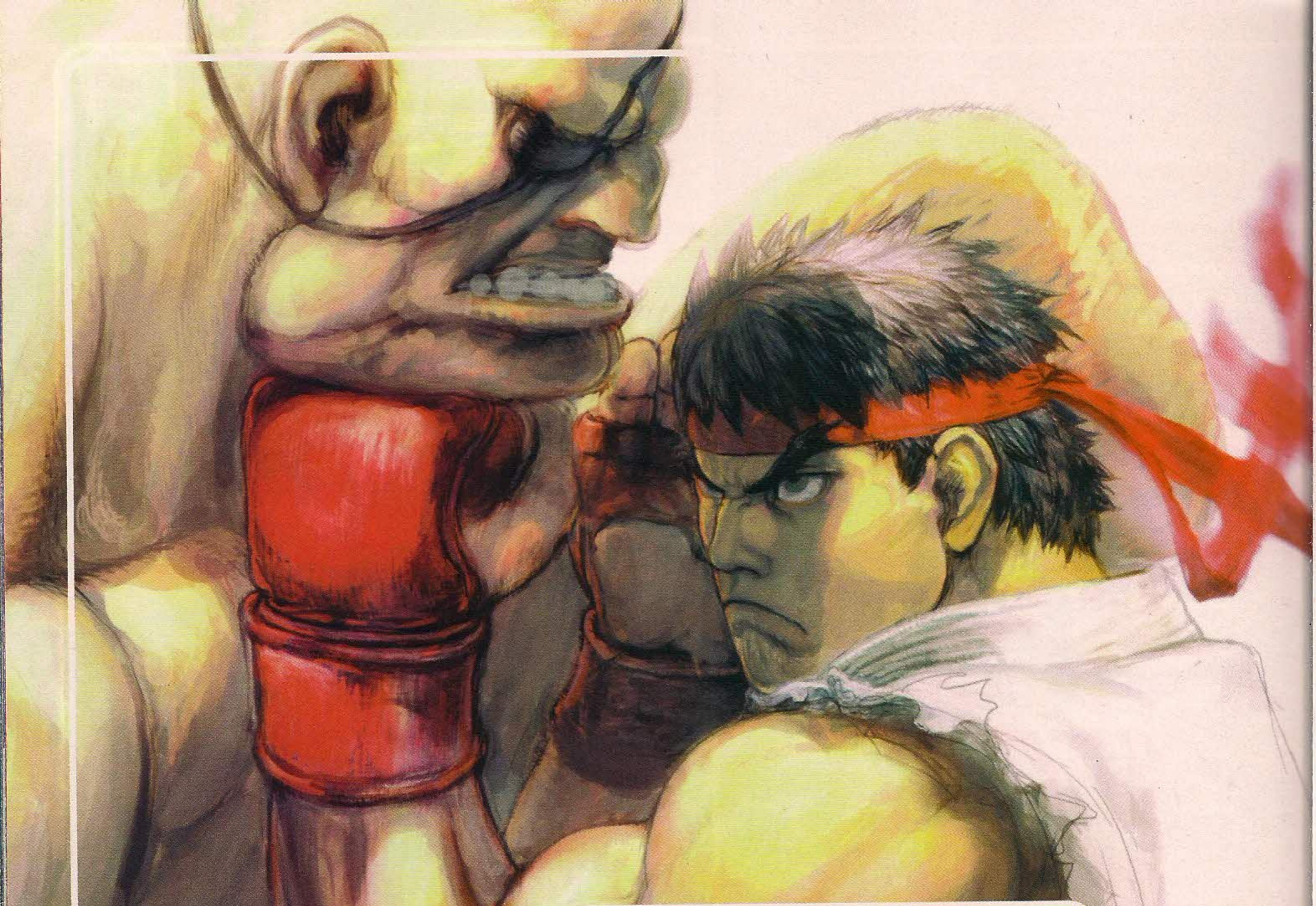
Disponibilidade: Street Fighter II: Champion Edition (Wii Ware /Turbo Grafix-16) ou Street Fighter II: Special Champion Edition (Wii Ware/Genesis)

(1993) STREET FIGHTER II: TURBO - EDIÇÃO TURBINADA



Tudo que faz muito sucesso é copiado e pirateado. Com SFII:CE não foi diferente, só que ao invés de apenas vender cópias ilegais, os foras-da-lei ainda modificaram o código do jogo para permitir coisas realmente malucas como dar golpes no ar e lotar a tela de Sonic Booms. A CAPCOM obviamente viu esses hacks e incorporou algumas coisas bacanas em sua nova versão, como o Tatsumaki Sempuu Kyaku (a giratória do Ryu) no ar. Além disso, alguns personagens ganharam golpes novos que estão presentes até hoje, com o teleport do Dhalsim ou o Kikohken da Chun-Li. O grande trunfo de SFII: Turbo, entretanto, foi o aumento significativo na velocidade das lutas, o que deixou tudo ainda mais tenso e dinâmico.

Disponibilidade: Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting (Wii Ware/SNES)



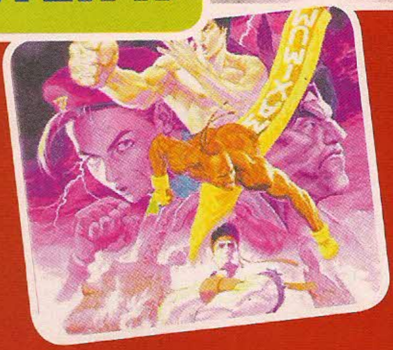
STREET FIGHTER II

M. BISON OU VEGA?!

Você sabe por que os nomes dos chefes de SF mudam de acordo com a versão? Por causa do Balrog! Inspirado em Mike Tyson, seu nome real é M. Bison (Mike Bison)! Notou a semelhança? O problema é que ao lançar o game nos EUA, a CAPCOM ficou com medo de ser processada pelo peso pesado e resolveu alterar o nome do seu boxeador. O que ninguém sabe é por que raios ela não mudou apenas seu nome ao invés de fazer uma salada com o nome dos dois outros chefes. Nessa história, só se deu bem o Sagat, que já havia aparecido no primeiro game e por isso manteve seu nome original.

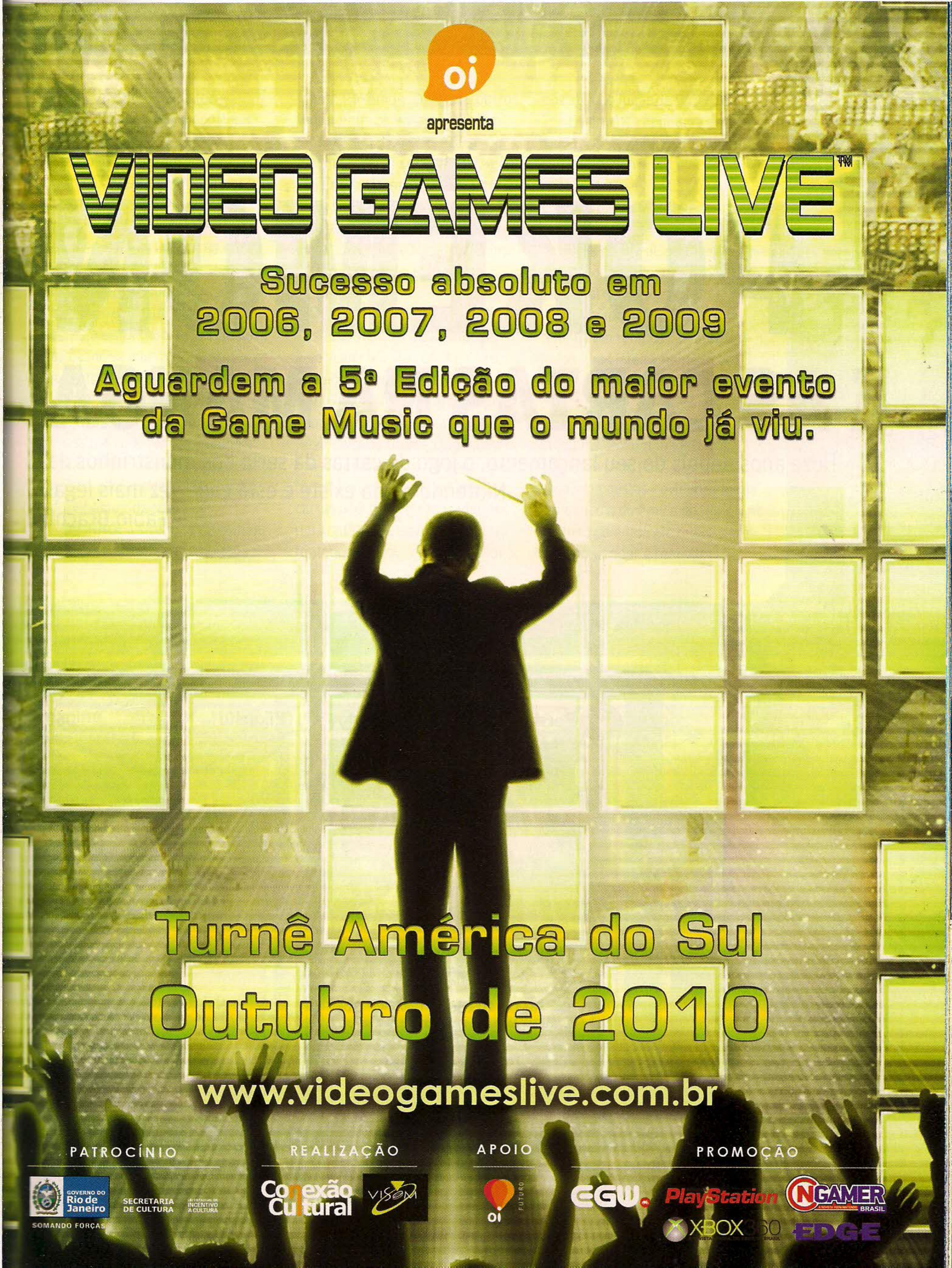


(1994) SUPER STREET FIGHTER II: THE NEW CHALLENGERS - OS NOVOS DESAFIANTES



Para alavancar as vendas de sua nova placa de arcade, a então poderosa CPS-II, nada melhor do que um novo SF certo? Decidida a colocar quatro novos guerreiros na parada, a gigante japonesa resolveu dividir o trabalho com a sua filial nos Estados Unidos. O resultado disso todos conhecemos: enquanto os japoneses criaram a inglesa Cammy e o clone do Bruce Lee, Fei Long, os americanos criaram o sorridente Dee Jay e o gigantesco índio T. Hawk. Uma das grandes novidades era a possibilidade de escolher até oito cores diferentes para as roupas dos lutadores, deixando o jogador com a difícil missão de escolher qual era a cor é mais legal. O contador de pancadas durante um combo também surgiu aqui, algo que está presente em praticamente todos os jogos de luta modernos.

Disponibilidade: Super Street Fighter II: TNC (Wiiware/SNES) NW


oi
apresenta
VIDEO GAMES LIVE™
Sucesso absoluto em
2006, 2007, 2008 e 2009
Aguardem a 5ª Edição do maior evento
da Game Music que o mundo já viu.
Turnê América do Sul
Outubro de 2010
www.videogameslive.com.br
PATROCÍNIO
GOVERNO DO Rio de Janeiro
SECRETARIA DE CULTURA
SOMANDO FORÇAS
REALIZAÇÃO
Conexão Cultural
APOIO
oi FUTURO
PROMOÇÃO
EGW
PlayStation
NGAMER BRASIL
XBOX 360
EDGE

POKÉMON E AS CARTAS NA MANGA

Doze anos depois do seu lançamento, o jogo de cartas da série dos monstrinhos da Nintendo ainda existe e está cada vez mais legal

– Fabio Bracht



Ah, 1999... Com a febre Pokémon atingindo graus cada vez mais altos no mundo todo, surgiam no Brasil as "Estampas Ilustradas Pokémon", uma tentativa semi-frustrada de traduzir o nome Pokémon Trading Card Game (TCG) - o jogo de cartinhas colecionáveis das criaturas. A novidade, como tudo relacionado a Pikachu e os seus amigos, foi um sucesso estrondoso, rapidamente tornando-se mais popular do que os jogos de cartas colecionáveis mais antigos e consagrados, como Magic: The Gathering. Não por menos: como quase tudo que vem da Nintendo, tratava-se de um jogo extremamente equilibrado, acessível, bem construído, viciante e divertido.

Em 2010: a situação atualmente é de menos fanatismo pela marca Pokémon. Diversos outros fenômenos orientais já vieram e passaram, como Yu-Gi-Oh ou mesmo o atual sucesso Bakugan. Hoje o Pokémon TCG não está mais sob os holofotes, por isso muita gente não sabe que ele continua firme e forte como um Metapod usando Harden.

DOZE ANOS EVOLUINDO

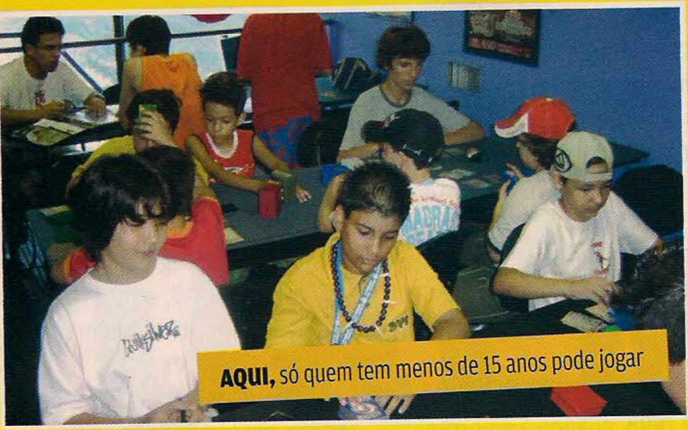
Desde 1998, quando a empresa americana Wizards of The Coast começou, junto com a Nintendo, a primeira coleção de cartas (aproximadamente um ano antes da Devir Livraria trazer o jogo para o Brasil), exatamente 44 expansões foram lançadas. Hoje em dia as cartas não são mais lançadas em português pela Devir, e a própria Nintendo passou a publicar o jogo nos EUA no lugar da Wizards of The Coast, mas nenhuma destas mudanças impediu o lançamento constante de novas coleções. A cada três meses, mais ou menos, uma nova expansão chega aos EUA, e logo em seguida aparece nas lojas do Brasil, sempre trazendo pouco mais de uma centena de novas cartas ao jogo.

Junto com as cartas novas, de tempos em tempos são apresentados tipos inteiramente novos de cartas. No início havia apenas cartas Energy, Pokémon e Trainer; hoje há também Supporters, Stadiums, Pokémon LEGENDs, Pokémon LV.X, Pokémon Prime... e cada uma destas novidades muda um pouco a dinâmica do jogo, fazendo com que ele nunca pare de surpreender e renovar.









AQUI, só quem tem menos de 15 anos pode jogar

NO BRASIL

Enquanto em países como EUA, Canadá e Europa há diversos torneios, ligas e eventos oficiais acontecendo regularmente, no Brasil há pouco deste suporte oficial. Priscila Onuki, de 34 anos, é organizadora da Liga Pokémon que acontece meio de improviso em um destes poucos locais onde pode-se conhecer e enfrentar outros jogadores no nosso país: a loja Shinozaki, que fica no segundo andar do Shopping SoGo, situado na Av. Galvão Bueno no tradicional bairro da Liberdade, reduto da cultura oriental em São Paulo.

"A Liga existe há pelo menos oito anos aqui na loja, sendo que eu cuido dela há quatro", diz Priscila. Trata-se de um evento que acontece todo domingo e reúne sempre "de quinze a trinta jogadores, faça chuva ou faça sol", segundo ela. Há prêmios oficiais, como cartas promocionais que só podem ser conseguidas desta forma, mas há um porém: a participação é limitada a jogadores de no máximo 15 anos de idade.

Os mais velhos organizam-se principalmente na comunidade "Pokémon TCG" no Orkut (consulte este e outros endereços de sites úteis no final desta matéria), que atualmente conta com mais de 4 mil membros.

MAS COMO SE JOGA?

Falamos muito sobre o jogo, mas ainda não explicamos como ele funciona, para você que se interessou pelas bonitas ilustrações que enfeitam estas páginas. Não se preocupe, é bem fácil.

Pokémon TCG é um jogo de cartas que simula uma batalha Pokémon entre dois treinadores. Cada jogador tem um baralho (um "deck") com 60 cartas, nenhuma a mais ou a menos. No início, cada jogador embaralha seu deck e pega sete cartas. Destas, ele coloca um ou mais Pokémons básicos em jogo - um na frente, o Pokémon "ativo", e no máximo outros cinco enfileirados atrás, no "banco". Mas espera aí! O que são Pokémons básicos?

No jogo, todo Pokémon em sua primeira forma evolutiva é considerado um básico. Um Growlithe é um

AS CARTAS MAIS INCRÍVEIS

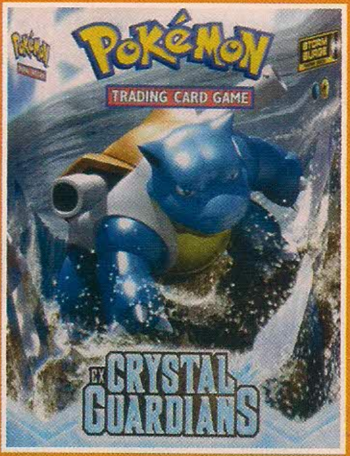


Cada expansão traz mais e mais cartas sensacionais, porém algumas são sempre mais sensacionais do que as outras. A última "geração" de expansões trouxe os Pokémon Prime, que são versões de alguns Pokémon com duas peculiaridades: são muito fortes e têm artes bastante diferentes, mostrando o rosto do Pokémon em detalhes, em vez do corpo inteiro. Atualmente, só não são as cartas mais raras e valiosas pela existência das cartas LEGEND. Como você pode ver nas imagens, os Pokémon LEGEND, cujas artes são tão grandes e incríveis que precisam de duas cartas para montar um Pokémon, são o sonho de consumo de todo treinador hoje em dia. Com um pouco de sorte você encontra alguma dessas em um booster: mas, em lojas especializadas, fóruns de internet e no eBay, apenas uma dessas cartas pode chegar a um preço de venda bem maior do que R$100.



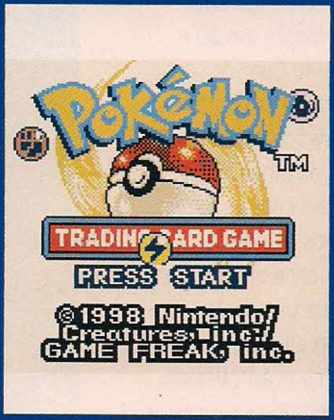
Pokémon básico, mas um Arcanine, não. Só se pode colocar Pokémons básicos em jogo porque eles devem evoluir durante a batalha. Isso acontece quando você tem um básico em jogo e um "Stage 1" (no exemplo, o Charmeleon) na mão. Nesta hora você pode colocar o evoluído em cima do básico em jogo, e isso conta como uma evolução. Há também Pokémons de Stage 2, para os casos em que o Pokémon evolui duas vezes (como um Charmander/Charmeleon/Charizard).

Mas e os ataques? Para isso servem as cartas Energy, que são as que geralmente constituem a maior parte de um deck. Os ataques que cada Pokémon pode usar estão escritos em sua carta, junto com a quantidade de dano que ocasionam e demais efeitos que podem causar no oponente, além do seu custo de energias. As bolinhas à esquerda dos nomes dos ataques são este custo, e representam os oito tipos de energia disponíveis - água, fogo, planta, elétrica, luta e psíquica, além



O QUE PRECISO PARA COMEÇAR A JOGAR?

Teoricamente, você só precisa de 60 cartas que montem um deck coeso. Há vários decks prontos que você pode comprar e que já vem com tudo o que você precisa (incluindo marcadores de dano e uma moeda especial para tirar cara ou coroa). Cada jogador precisa de um destes, e depois pode ir comprando pacotinhos com 10 cartas adicionais, chamados "boosters". Eles é que são a verdadeira graça do jogo já que sempre vêm com ao menos uma carta incomum, e às vezes você acaba tirando uma ultra rara.
Por coincidência, a loja Shinozaki, já citada nesta matéria, é um dos lugares mais baratos do Brasil para comprar estas cartas: um deck pronto das expansões mais recentes custa atualmente R$55, enquanto um booster, também da coleção mais nova, sai por R$15. Se forem de expansões mais antigas, o preço é ainda menor. Algumas pessoas gostam de comprar caixas com muitos boosters no eBay, já que a quantidade faz com que o preço fique comparativamente baixo. Comprando lotes, é possível negociar cada booster por preços menores que R$8, e, pela quantidade de cartas, tem-se garantia quase certa de pegar ao menos uma carta bastante rara.
Mais do que as cartas, porém, é necessário saber ler razoavelmente bem em inglês, já que o manual com as regras do jogo e todas as descrições de golpes dos Pokémon (alguns com efeitos complexos) estão na língua dos americanos.



TCG NOS GAMES

Os jogos de videogame da série Pokémon são uma coisa, o Pokémon TCG é outra. Mas ambos os universos já se misturaram uma vez, no jogo Pokémon Trading Card Game, lançado em 2000 para Game Boy Color. O game era surpreendentemente legal, e recriava perfeitamente as regras do jogo, usando muitas cartas reais da época, além de algumas exclusivas. Ele até ganhou uma continuação, em 2001, chamada Pokémon Card GB2, mas ela nunca foi lançada fora do Japão. Até hoje os fãs clamam por uma nova versão do carteado virtual para Nintendo DS, mas a Nintendo jamais deu a entender que pretende fazer tal lançamento.





das "novas" escuridão (darkness) e metal (steel), que foram inseridas no jogo em 2007. A cada rodada, o jogador pode colocar apenas uma carta de energia em apenas um dos seus Pokémons. E as criaturas só podem usar seus ataques quando tiverem a quantidade de energia suficiente ligada a elas.

Como todos que já assistiram ao desenho ou jogaram os games alguma vez na vida sabem, uma das maiores "regras" da série é que qualquer treinador pode ter no máximo seis Pokémons no seu time a qualquer momento. Isso não acontece exatamente desta forma no jogo de cartas. Os decks podem conter quantas espécies diferentes de Pokémon o jogador quiser, e todos eles podem ser usados em uma mesma batalha. O que acontece é que, além das sete cartas usadas para começar o jogo, no início da partida cada jogador também separa, sem ver, seis cartas chamadas de "prêmios". Cada vez que você derrotar um dos Pokémons do seu oponente, você pode pegar uma destas seis cartas; quando alguém consegue pegar as suas seis cartas prêmio, esta pessoa vence o jogo.

Por fim, as cartas Trainer, Supporter e Stadium servem como uma espécie de itens, alterando o curso do jogo ao dar alguma vantagem para o jogador que as usa. Elas são o que torna o jogo realmente imprevisível, já que você nunca sabe quando o seu oponente vai fazer coisas como recuperar a energia dos Pokémon dele, forçar você a trocar o seu Pokémon ativo, retornar ao jogo algum Pokémon que já tinha "morrido" ou usar qualquer outro item entre as centenas de efeitos diferentes que estas cartas podem causar.



UMA PARTIDA de Pokémon TCG rolando

PARECE APENAS UM JOGO, MAS NÃO É

Além de ser um ótimo passatempo enquanto competição, testando a capacidade de montar o melhor deck e executar com mais foco e precisão suas estratégias, as cartas do Pokémon TCG são tão bonitas que muita gente acaba comprando só para coleção. É o caso de Diovani dos Santos Pedruzzi, de Canoas-RS. Ele tem 20 anos e coleciona as cartas desde 2000. "Eu era viciado no desenho, nas revistas Pokémon Club e nos álbuns de figurinhas, aí conheci as cartas através de um amigo da escola. Comecei comprando um deck iniciante que vinha com um Machamp holográfico..." e pelo jeito não parou mais.

A coleção de Diovani conta com quase 2 mil cartas, a maioria de séries antigas, já que ele gosta de completar uma coleção antes de começar a próxima. "O que mais me atrai é: poder trocar cards com outras pessoas procurar por aquela carta que falta numa coleção antiga, trocar ideias com pessoas em sites e, claro, as belas estampas." Diovani sabe o que fala: certamente um dos aspectos mais bacanas de colecionar Pokémon são as lindas ilustrações. Todas as artes são 100% originais, e muitas usam técnicas de ilustração com massinha de modelar, renderização em 3D e outras loucuras assim. Quando se consegue uma carta dessas com acabamento holográfico, então, é um banquete para os olhos. "Só quem coleciona sabe como é legal e bonito ter fichários cheios de cards organizadinhos, e olhar para aquele card que vale uma bela grana, mas deixá-lo ali simplesmente por amor a coleção", diz ele. E nós concordamos.

LINKS ÚTEIS

Comunidade "Pokémon TCG" no Orkut:
http://bit.ly/PokeTCG-Orkut

Loja Shinozaki:
http://bit.ly/Shinozaki

PokéBeach:
www.pokebeach.com (em inglês; oferece notícias e imagens escaneadas de todas as cartas)

Bebe's Search:
www.bebessearch.com (em inglês; banco de dados onde você pode procurar qualquer carta usando vários critérios)

SixPrizes:
www.sixprizes.com (em inglês; blog com textos sobre estratégias complexas, comentários sobre campeonatos etc.)

PROF-IT:
http://bit.ly/PROF-IT (em inglês; nesta série de vídeos vários decks e estratégias são comentados)

PLANETA POKÉMON

– Mateus Lôbo

BLACK & WHITE

Saiba um pouco mais sobre as versões que prometem renovar seu conceito sobre Pokémon

Desde janeiro os fãs de Pokémon estão imaginando como serão os novos jogos da série. As notícias foram saindo aos poucos no começo, mas em maio recebemos várias informações. Os japoneses terão os jogos em mãos no mês de setembro, enquanto nós do Ocidente teremos que esperar até 2011 para aproveitar essa nova aventura.

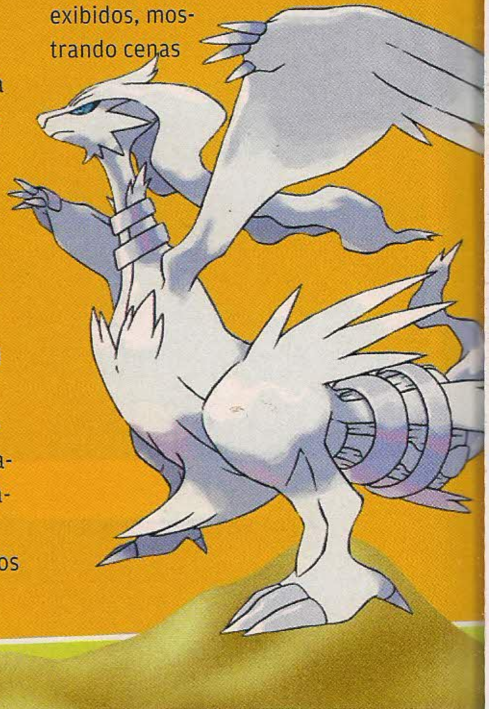
Os três monstrinhos iniciais já foram confirmados e continuam com os tipos padrão: Grass, Fire e Water. Em contrapartida, não temos mais um Especialista Pokémon do sexo masculino nos ajudando, e sim uma pesquisadora chamada Araragi, sendo então a primeira mulher a aparecer com essa função nos jogos.

Os novos treinadores ficaram com uma aparência um pouco mais velha e com uma aura de aventureiros, o que é perceptível nas artworks. A nova região explorada por eles se chama Isshun e é bem diferente das outras localidades já vistas em jogos anteriores. A cidade que foi mostrada é bastante parecida com uma mega metrópole, cheia de prédios, pessoas andando rapidamente pelas ruas e várias construções.

Uma novidade que provavelmente será bem aceita pelos fãs é a possibilidade de procurar partidas random através da Wi-Fi Connection. Isso pode ser feito dentro dos Centros Pokémon que agora possuem uma seção chamada Global Terminal, que é destinada para atividades Wi-Fi.

Os dois novos Pokémon lendários são Reshiram, do tipo Dragon/Fire que possui a Ability Turbo Blaze, e Zekrom, do tipo Dragon/Electric que possui a Ability Teravoltage. Nenhuma das Abilities deles teve seu efeito anunciado.

Alguns vídeos foram exibidos, mostrando cenas



NOVOS POKÉMON E NOVAS ABILITIES E GOLPES

MUNNA é um Pokémon comedor de sonhos do tipo Psychic, que possui as Abilities Forewarn ou Synchronize. Ele tem o novo golpe Telekinesis, que faz o oponente flutuar no ar.

CHIRAAMII é um Pokémon Chinchila do tipo Normal que possui as Abilities Cute Charm ou Technician. Ele aprenderá o novo golpe Sweep Slap, que pode atingir o inimigo em vários Hits.

SHIMAMA é um Pokémon Zebra do tipo Electric que possui as Abilities Lightningrod ou Motor Drive. Ele aprende o novo golpe Wild Bolt, que causa dano tanto ao oponente quanto ao usuário.

GIARU ou "Gear" em inglês. É um Pokémon em forma de engrenagem do tipo Steel e pode ter as Abilities Plus ou Minus. Ele possui o novo golpe Gear Saucer, que atinge o oponente com vários Hits.

MAMEPATO é um Pokémon Pombo (parecido com o Starly) do tipo Normal/Flying que possui as Abilities Super Luck ou Pigeon Heart, que tem o efeito de impedir que sua defesa seja reduzida.

MEGUROKO é um Pokémon Crocodilo do Deserto do tipo Ground/Dark que possui as Abilities Intimidate ou Overconfidence, que aumenta o ataque do usuário quando o oponente é derrotado.

HIHIDARUMA é um Pokémon do tipo Fire que possui a Ability Encourage, que ainda não teve seu efeito informado.







batalhas e até mesmo um passeio por uma das novas cidades. É possivel perceber que durante as lutas os Pokémon realizam alguns tipos de movimento enquanto estão esperando uma ordem do treinador, e que durante a breve caminhada pela cidade você conhece o novo ângulo da câmera do jogo, que está totalmente diferente das versões anteriores. Aparentemente, as leves mudanças adotadas nos jogos da quarta geração foram testes para que essa nova visualização pudesse ser utilizada.



Somando todos os Pokémon já divulgados para a quinta geração, temos um total de 507 monstrinhos. Até a quarta geração nós tínhamos 493 Pokémon e por isso podemos dizer que agora ultrapassamos a metade do caminho para mil dessas criaturas que nós tanto adoramos.

RARIDADES JAPONESAS...

Três eventos para os jogos Diamond, Pearl, Platinum, HeartGold e SoulSilver foram anunciados para comemorar o novo filme dos monstrinhos.

O primeiro evento é a distribuição de Entei, Raikou e Suicune com colorações diferentes (a versão Shiny desses Pokémon) e com golpes exclusivos. Para obter um dos cães lendários é preciso comprar o ingresso do filme, então só quem for ao Japão poderá conseguir um desses de primeira mão.

Será possível transferir os cães lendários obtidos através desse evento para as versões Black & White. Ao fazer isso, você ativará um evento interno do jogo que resultará em uma batalha especial contra Zoroark. Quem tiver a oportunidade de ir ao Japão e conseguir isso, com certeza é muito sortudo!

O segundo evento também é para os bem-aventurados que conferem o filme no Japão: é a distribuição de um Celebi que, ao ser transferido para Black e White, libera um evento interno que fará você encontrar um Zorua no lvl 10 com os seguintes golpes: Leer, Scratch, Pursuit e Fake Tears.

O terceiro e último evento será realizado via Wi-Fi Connection, mas só versões japonesas serão capazes de receber o Pokémon distribuído, que será um Scizor de um dos personagens do filme. O Pokémon não vem com nenhum golpe especial, mas é uma boa adição na coleção de qualquer fã.

Para quem estiver interessado, é só acessar a partir do dia 18 de junho até 14 de julho a opção "receber presente via Nintendo Wi-Fi Connection", que está presente em uma das opções do menu da abertura do jogo.



DICAS DO MESTRE

Atualmente, Thais tem duas insígnias, mas não seja enganado por essa quantidade. Ela já foi campeã do DE4 (Desafio à Elite dos Quatro) de 2006, vicecampeã da edição de 2007, semifinalista em 2008, além de ter sido finalista do primeiro dia e semifinalista do segundo dia do DE4 de 2010, que ocorreu em maio, em Brasília. Um histórico de dar inveja!



Nome: Thais dos Santos Portella
Nick: Thata
Idade: 22 anos
Joga Pokémon desde: 2000

O time analisado segue a regra Monotype, adotada como regra especial no DE4 2010, que obriga seu time inteiro a ter monstrinhos de tipos em comum. É basicamente formado por Pokémon velozes que causam grandes danos, sendo um time extremamente ofensivo, com apenas um Pokémon voltado para defesa. Embora o time seja Monotype Psychc, ele possui uma combinação de golpes de diferentes tipos, algo que ajudou muito a combater os outros Monotypes presentes no torneio.

Qual Pokémon foi a peça chave para você chegar tão longe no último DE4?
Starmie e Brozong. Starmie por ser a mais rápida do time e capaz de dar altos danos em Pokémon voadores e aquáticos. Brozong por ser a peça chave de defesa do time, além de utilizar Stealth Rock, que é uma grande ajuda para minar o pouco HP dos adversários.

Qual o seu recado para os treinadores iniciantes?
Não desista facilmente. Principalmente no início, que as derrotas serão mais frequentes que as vitórias. E para as meninas: não se assustem com a quantidade de meninos. Somos tão capazes de jogar bem como eles, além do preconceito de meninas não jogarem videogame ser pura besteira.

JIRACHI



Tipo: Steel / Psychic
Item: Choice Scarf
Ability: Serene Grace
EVs: 4 HP/ 252 Atk / 252 Speed
Nature: Jolly

GOLPES:
- U-Turn
- Ice Punch
- Iron Head
- Fire Punch

Jirachi é o inicial do time, com os seus EVs e a Nature para speed que garantem, em conjunto com o item Choice Scarf, que ele ataque primeiro. U-Turn é usado quando há certa desvantagem, e causa algum dano além de revelar em geral o item do oponente. A habilidade Serene Grace faz seu Iron Head ter 60% de chances de causar "flinch" e dobra as chances de Ice Punch e Fire Punch causarem Frozen ou Burn respectivamente.

AZELF



Tipo: Psychic
Item: Life Orb
Ability: Levitate
EVs: 36 HP / 220 Speed / 252 S.Atk
Nature: Naive

GOLPES:
- Explosion
- Psychic
- Grass Knot
- Flamethrower

Com o Azelf, é possível ultrapassar os Pokémon que possuam 350 de speed. Com Flamethrower, ele causa sérios danos em monstrinhos do tipo Steel. Grass Knot pega de jeito os Pokémon do tipo Ground ou Water, e quando não houver mais opções usa-se o Explosion.

METAGROSS



Tipo: Steel/Psychic
Ability: Clear Body
Item: Leftovers
EVs: 252 HP / 100 ATK / 158 DEF
Nature: Adamant

GOLPES:
- Meteor Mash
- Ice Punch
- Earthquake
- Thunder Punch

Este Pokémon talvez seja a surpresa do time, pois ele possui um balanço ofensivo e defensivo que muitas vezes não é esperado pelo adversário. Ele foi treinado para aguentar bem alguns golpes, com seu alto HP e defesa. A Nature e os Efforts em ataque garantem um bom dano ao time do oponente, com golpes de tipos bem diversificados para causar um super efetivo na hora certa.

MEDICHAM



Tipo: Fighting / Psychic
Item: Choice Band
Ability: Pure Power
EVs: 4 HP/ 252 Atk / 252 Speed
Nature: Adamant

GOLPES:
- Bullet Punch
- Hi Jump Kick
- Fire Punch
- Psycho Cut

A intenção deste Medicham é causar o máximo de dano possível, aproveitando sua habilidade e o bônus com o item Choice Band, deixando-o com 720 de ataque. A força aumenta mais ainda com Hi Jump Kick e Psycho Cut, que garantem mais 50% de poder pelo bônus do tipo STAB. O golpe Hi Jump Kick é a principal arma contra os Pokémon do tipo Steel. Bullet Puch é usado na hora da necessidade, garantindo o ataque antes do oponente.

BRONZONG



Tipo: Steel / Psychic
Item: Leftovers
Ability: Levitate
EVs: 252 HP / 86 Atk / 80 Def / 92 Sdef
Nature: Careful

GOLPES:
- Stealth Rock
- Hypnosis
- Explosion
- Earthquake

Este Pokémon é a base defensiva do time, tendo com ele três objetivos básicos: lançar Stealth Rock para atrapalhar os treinadores com monos voadores; depois, colocar alguém para dormir usando Hypnosis; e a sua habilidade Levitate é, junto com o Azelf, a defesa do time contra o tipo Ground. O uso do Earthquake é para causar dano no caso de um encontro com um Heatran, e Explosion é quando não há mais opções e um golpe forte é necessário.

STARMIE



Tipo: Water / Psychic
Item: Choice Scarf
Ability: Natural Cure
EVs: 4 HP / 252 Satk / 252 Speed
Nature: Timid

GOLPES:
- Surf
- Ice Beam
- Psychic
- Thunderbolt

O uso do item Choice Scarf é usado para ultrapassar outros usuários de Choice Scarf ou de Dragon Dance, pegando muitos de surpresa. O alto número de EVs de Special Atack garante um bom dano do Thunderbolt contra os tipos Water e Flying, enquanto Ice Beam faz seu trabalho com os do tipo Dragon. Surf e Psychic podem fazer um grande estrago no time adversário.

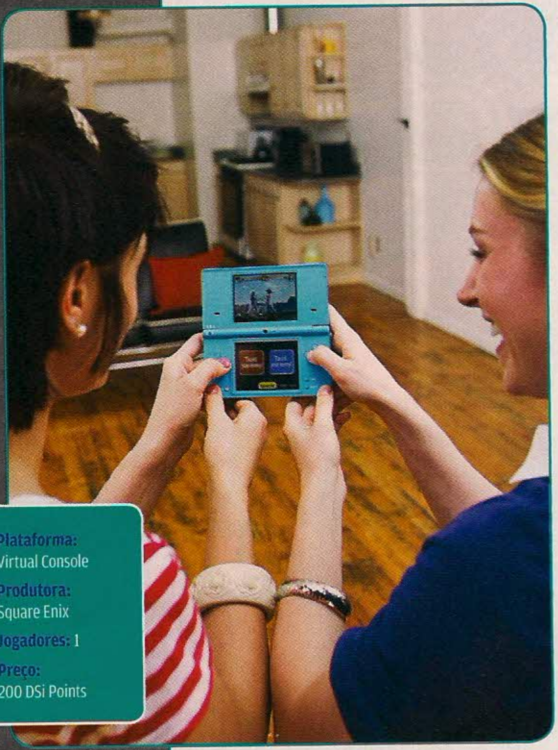
STAB = Same Type Atack Bonus (bônus por ataques do mesmo tipo). É um bônus aplicado no cálculo de dano, quando um Pokémon usa um golpe de seu respectivo tipo.



VENHA ASSISTIR À FINAL DO
CAMPEONATO BRASILEIRO DE COSPLAY
World Cosplay Summit
Campeonato Brasileiro de Cosplay
WCS
2010
ETAPA JBC·BRASIL
世界コスプレサミット
18JUL NO Festival do Japão
CENTRO DE EXPOSIÇÕES IMIGRANTES
RODOVIA DOS IMIGRANTES, KM 1,5 - SÃO PAULO - SP
Mais informações
www.WCSBR.com.br
Patrocinadores
HUDSON
HIVE
XBOX 360
Apoio
Festival do Japão
JAPANFOUNDATION
SÃO PAULO
Nintendo
EGW.
CONSULADO GERAL DO JAPÃO
Eventos Patrocinadores
Anime Festival
animeXtreme
II RPGCON
Rio anime club 2.0
KODAMA
Anime YŪ
Sana
MERCADO MUNDOMIX
Realização
テレビ愛知
EDITORA JBC
JAPAN BRAZIL COMMUNICATION

PHOTO DOJO

LUTE CONTRA SEUS AMIGOS NESTE DIVERTIDO GAME DO DSi



Plataforma: Virtual Console
Produtora: Square Enix
Jogadores: 1
Preço: 200 DSi Points

PHOTO DOJO É UM JOGO DE LUTA, mas não tem nada da complicação habitual que é normalmente associada com esse gênero de jogo, muito pelo contrário: nada de contar frames, golpes especiais mirabolantes e timing preciso. A animação é pobre e os gráficos são questionáveis, mas apesar de tudo isso, é sem dúvida uma das experiências mais divertidas que você pode ter com o seu portátil.

Em Photo Dojo você usa a câmera do seu DSi para capturar imagens de si mesmo, dos seus amigos e de objetos para criar os elementos de até 8 lutadores diferentes em um game que lembra o primeiro Mortal Kombat. Existe uma grande variedade de poses e efeitos sonoros disponíveis, e os resultados são invariavelmente ridículos e nunca deixam de arrancar risadas de qualquer um que esteja jogando.

Photo Dojo vai pelo caminho da simplicidade, e cada um dos seus elementos, tais como o tutorial para capturar as fotos e o própria jogabilidade, são amigáveis e descomplicados, o que faz desse título ideal para passar o tempo com os amigos. Entretanto, a parte de Multiplayer é inexplicavelmente deficiente, pois não é possível compartilhar os lutadores com outros DSi. Jogar com duas pessoas requer que elas usem o mesmo DSi, o que é incômodo e acaba sendo insatisfatório.

Mas apesar desse detalhe, Photo Dojo é um bom exemplo de uso criativo das capacidades do DSi. Ele está muito longe de ser um jogo de luta competente, mas esse não é seu objetivo: em termos de diversão casual é um dos títulos mais divertidos que você pode encontrar. E por apenas 200 DSi Points vale muito a pena.



AQUI DAR UM SHORYUKEN no irmãozinho tá Liberado!



DOWNLOADS

Só os melhores destaques da Wii Ware, DSi Ware e Virtual Console para você gastar bem seu o din din!
– Edson Kimura

KIRBY SUPER STAR

OITO JOGOS PELO PREÇO DE UM





O MUNDO colorido de Kirby

KIRBY É UM DOS PERSONAGENS MENOS FAMOSOS, comparativamente falando, do panteão da Nintendo, mas seus jogos não deixam nunca de ter o grau de qualidade esperado da Big N. Com jogabilidade simples mas tecnicamente perfeita, personagens carismáticos e estilo gráfico coloridíssimo, Kirby Super Star engloba tudo o que há de mais interessante na franquia.

Lançado no final da vida do SNES, Kirby Super Star é uma coleção de oito jogos estrelando a bola cor-de-rosa: Spring Breeze, Dyna Blade, Gourmet Race, The Great Cave Offensive, Revenge of Meta Knight, Milky Way Wishes, Samurai Kirby e Megaton Punch. Cada um desses jogos focam em um aspecto diferente: por exemplo, Spring Breeze é o modo de aventura, enquanto The Great Cave é um jogo focado em exploração no estilo Metroid, mas cada um é uma variação do clássico estilo de plataforma.

Super Star tem a dificuldade "aconchegantemente" casual, e é uma boa pedida para se divertir sem compromisso. Mas não deixe a falta de desafio e os visuais coloridos impedirem você de experimentar esse jogo: ele é um dos grandes clássicos da era 16-bit.

Plataforma: Virtual Console (Super Nintendo)
Produtora: Nintendo
Jogadores: 1-2
Preço: 800 Wii Points

BIT.TRIP.RUNNER

UM DOS MELHORES GAMES RETRÔ JÁ LANÇADOS NO Wii



OS JOGOS DA SÉRIE BIT.TRIP COM SUA ESTÉTICA RETRÔ, gráficos pixelados e músicas de chiptunes sempre se apoiaram em mecânicas simples mas bem executadas. Bit.Trip.Runner não decepciona e mais uma vez reinventa para criar uma experiência que é ao mesmo tempo original e familiar.

No papel do protagonista Commander Video, você é colocado em um estágio side-scrolling com vários obstáculos onde você corre sem parar, e tesouros e símbolos que modificam a música são os bônus que você tem que coletar. Além de pular, você pode também escorregar e chutar, e isso é tudo que você precisa para jogar Runner. Parece fácil, mas é nessa simplicidade que está a genialidade do jogo. O jogo é viciante e, junto com a sua fantástica trilha sonora, rende uma das experiências mais interessantes dentre os títulos de Wii Ware.

Plataforma: Wii Ware
Produtora: Gaijin Games
Jogadores: 1
Preço: 800 Wii Points





PARA CONTROLAR o Commander video, é preciso muita agilidade e destreza!

POR LUCAS PATRICIO

Nostalgia, informação e muita cultura gamer

TOP 10
JOGOS QUE QUEREMOS NO 3DS

Então quer dizer que o novo portátil da Nintendo vai usar tecnologia 3D? Hum, isso nos dá ótimas ideias! Que tal listar os 10 jogos que gostaríamos de ver com 3D real? Nós fizemos essa lista antes da Nintendo divulgar o portátil, portanto se acertamos algum de antemão, nos agradeça no próximo mês.



10 PICROSS 3D

A série Pricross chegou ao seu episódio 3D, só que não é bem o 3D que nós queríamos. Imagine só os blocos de palavras saltando pela tela! Mas talvez facilite na hora de resolver os puzzles...



9 MARIO BROS.

Não importa quão boa seja nossa ideia para Mario, a Big N sempre vai conseguir fazer algo melhor. Então só fica nosso desejo de ver os cogumelos saltando para "fora" da tela. Ah, vai ser demais!

8 PAPER MARIO

Apesar do DS nunca ter recebido um Paper Mario, essa seria a desculpa perfeita para lançar Paper Mario 3DS! Imagine os efeitos de rotação de câmera vistos no Wii junto com os recursos em 3D?



7 STAR FOX

Naves são perfeitas para ficar em três dimensões! Por isso que Star Fox precisa receber uma versão no 3DS. Só um pedido, Nintendo, podem deixar o Slippy Toad de fora. Sério.





6 ACE ATTORNEY

A série da Capcom é uma das mais geniais já lançadas para videogames portáteis. E que tal uma nova versão usando e abusando de recursos em 3D? Nós precisamos ver o "Hold it" saltar da tela!



5 METROID

Jogos de tiro em primeira pessoa são, até o momento, os mais cotados a receber adaptações em 3D real. Se Prime Hunters já era imersivo, imagine com uma Samus saltando aos olhos?

4 ADVANCE WARS

Já perdemos a conta das centenas de horas que passamos com essa magnífica série de estratégia. Os efeitos em 3D seriam a saída perfeita para manter a fórmula de sempre e inovar!



3 WARIOWARE

Sério, imagine só um WarioWare no 3DS! Se os produtores já piram a batatinha com versões simples, usando três dimensões eles vão fazer as coisas mais absurdas e malucas do mundo.





2 MARIO KART

A-há! Mario ficou na nona colocação, mas é claro que teria algum jogo dele entres as primeiras. E não tem como negar que Mario Kart 3DS é uma obrigação da Nintendo!



1 POKÉMON

Chegou a hora da série se revolucionar! Quem sabe Black e White tenham como grande mudança a adição de visuais em 3D? Esperamos ver todos os monstrinhos três dimensões, Nintendo, não nos decepcione!

OBJETOS DE DESEJO

Por que gamer gosta de colecionar

No mês de E3, nossa equipe passeou pelas lojas de Los Angeles e procurou pelos mais estranhos e divertidos acessórios e brinquedos. Eis aqui uma pequena amostra das coisas mais legais que encontramos por lá, e todas podem ser encontradas no site thinkgeek.com.

BALA ZUMBI

As balas da Umbrella podem ser o antidoto da invasão zumbi - ou o vírus! Como descobrir? A gente não experimentou, mas a embalagem diz que são deliciosas. Pode ser um bom presente para aquele seu primo que você adoraria ver zumbificado. É uma chance!

Preço: US$9,99
Onde encontrar:
www.thinkgeek.com



XII XII

Os japoneses tem uma imaginação infinita. Prova disso é o produto que conseguiu chegar até mesmo ao ocidente, no qual um acessório em forma de cueca prende o Wii Remote na posição ideal para jogar um simulador de fazer xixi. Meninas, fiquem longe!

Preço: US$34,99
Onde encontrar:
www.thinkgeek.com





CANECA ATARI

Uma caneca não parece ser lá algo muito criativo, mas quando vimos essa de perto sentimos toda a nostalgia do mundo! As lembranças da época de Atari nos fizeram ter certeza que com uma caneca da Atari estaremos protegidos de invasões de alienígenas pixelados.

Preço: US$14,99
Onde encontrar:
www.thinkgeek.com

MARIO KART REAL (2)

Já mostramos por aqui carrinhos de controle remoto do Mario e cia., mas nenhum ousou tanto quanto esses. Qual outro vem acompanhado de itens como banana, casco verde e casco vermelho?! É genia! Para ser perfeito, só faltou o casco azul.

Preço: US$25,99
Onde encontrar:
www.thinkgeek.com



VÍDEOS INCRÍVEIS

Os mais sensacionais vídeos que rodam na internet

NEW SUPER MARIO BROS. 3?

Link: http://tinyurl.com/newmario3

Um fã é capaz de fazer qualquer coisa para ver seu jogo renovado. O SKJmin cansou de esperar um remake de Mario Bros. 3 (que nunca vai acontecer, convenhamos) e fez sua própria versão usando New Super Mario Bros. de Nintendo DS como base. O jogo não poderá ser lançado por ser ilegal, mas o vídeo é bem bacana e nostálgico!



NINTENDETES

Analisamos o look das modelos que embelezam os estandes da Nintendo nas E3 do passado para você!
– Lucas Patricio

A E3 (Eletronic Entertainment Expo) é o maior evento de games do mundo. Mas nem tudo que acontece em Los Angeles (Estados Unidos) necessariamente precisa ser relacionado a jogos. Prova disso são as beldades que desfilam nos estandes da feira. Já é uma tradição ver as lindas modelos que a Nintendo recruta todos os anos para tornar o show ainda mais agradável.

Buscamos em nossos arquivos mais profundos fotos das Nintendetes desde o lançamento da feira. Encontramos oito garotas que passaram pelos estantes da Big N desde 1999. Muita coisa mudou de lá pra cá, e nós analisamos a evolução visual das roupas das garotas.



1999

Nos primórdios da feira e no final da década de 1990, as Nintendetes ainda não tinham um estilo próprio. A identidade visual que surgiria alguns anos depois ainda era algo distante. Uma das mais belas modelos encontradas em nossos arquivos estava fantasiada. Do que? Bem, o chicote e a roupa de couro podem ser referência a algum Castlevania ou simplesmente um tempero para a imaginação dos rapazes.

Analisando a roupa da moça, vemos que cintura alta ainda era tendência – mesmo que em seus últimos dias de vida na época. Não podemos negar a sensualidade da moça com o rabo de cavalo e as luvas de couro, mas a calça centro-peito branca não estava lá muito estilosa. Mesmo com todo o histórico sensual de calças de cor clara, essa aí parecia mais uma versão beta (se as estilistas nos permitem a convergência de termos) da saruel que conhecemos hoje.

Apesar das calças brancas terem voltado com força ano passado (com adesão de gente famosa e influente, como a top-model Gisele Bündchen e Beyoncé), há 10 anos elas realmente não combinavam com roupas de couro repletas de cintos. Talvez o mestre Tetsuya Nomura, designer de personagens da série Final Fantasy, conseguisse criar algo com essa combinação exótica – enquanto ele não faz isso, melhor deixar essa centro-peito branca de lado, Nintendo. OK?

2000

Ainda sem saber muito bem como chamar a atenção dos marmanjos, a Nintendo resolveu continuar com a tática de colocar modelos fantasiadas em seus estandes. No último ano do milênio, uma provocação interessante: uma cosplayer de Joanna Dark ficava sentadinha esperando os fãs tirarem fotos com ela. E com esse olhar desafiador, quem não iria querer?

Apesar da maquiagem bem feita, a Nintendo não caprichou muito na produção do cabelo da garota. Todo bagunçado e preso de qualquer forma – só desculpamos se nos contarem que essa foto foi tirada no último dia de feira após dias de trabalho árduo tirando fotos com os fãs.

A blusa, toda de couro, tampou todos os detalhes do corpitcho da nossa amiga Joanna, mas isso não tirou sua sensualidade. O que nos incomodou profundamente foi a péssima qualidade da reprodução da roupa que fazia referência à série Perfect Dark para o Nintendo 64. Poxa, dava para deixar aquele azul com mais brilho, hein! Tudo bem, no quesito cosplay a linda modelo ficou com uma avaliação ruim,



mas mesmo assim garantiu muitos sorrisos e queixos caídos que sobreviveram à "apocalíptica" mudança de milênios que era prevista por Nostradamus.



2001



Ok, muita calma. Nós sabemos o quanto esse modelito é errado em todos os sentidos – tanto na moda quanto na moral e quiçá na ética! Mas antes de criticar, vamos tentar enxergar o lado da Nintendo. A empresa estava, como comentamos nas modelos de 1999 e 2000, procurando uma identidade visual para suas babes na E3. Foi então que o anúncio de um novo portátil, o GameBoy Advance, foi protagonista de uma ideia nem um pouco genial de voltar às raízes das campanhas publicitárias da Nintendo. Quem não se lembra da Power Glove? Foi seguindo essa vibe anos 1980 do NES que a Big N decidiu vestir suas modelos com roupas de caminhada matinal, com GBA's presos por todos os lados.

O problema todo está na falta de referência. O preto e o roxo faziam alusão às cores originais do portátil, que debutava na feira. Até aí tudo bem, mas por que então usar essas cores em um macacão esportivo? Sem falar que ao vestir a modelo com essas cores escuras, o principal atrativo dessa fantasia (sim, porque isso só podia ser uma fantasia) ficou apagado: os GBA's.

Nem vamos discutir a piada de se pendurar GameBoy (com fio!) na roupa da garota, mas se era para chamar atenção, por que não uma roupa mais clara? Branca seria muito melhor - e se pudéssemos mudar mais ainda, jamais escolheríamos um macacão. Nem a Angelina Jolie conseguiria ser sexy em um macacão. Não, acho que ela conseguiria sim. Ah, que pena que ela não estava nessa E3...

2003

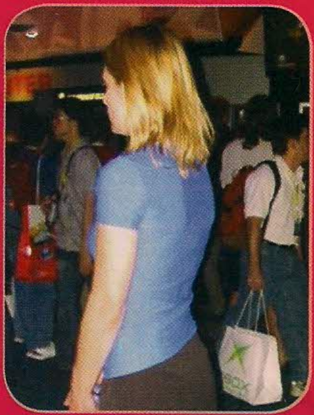


A falta de coerência visual da Nintendo quando o assunto é roupas de modelos nos impressiona. Após passar por cosplayers, roupas de couro, fantasias e uniformes de secretárias, a Big N colocou as garotas com um look totalmente novo. Com roupas escuras, as loiras se destacavam no meio da multidão que passeava pelo estande.

Mas o detalhe principal que demonstra o arrependimento pelo comportamento retraído da edição passada está no decote da roupa. Observe que ele começa do pescoço e vai até o meio do colo das modelos, algo que chega a ser até mesmo exagerado. Novamente, os estilistas da Nintendo usaram e abusaram de cintos enormes – devem ser jogadores de Final Fantasy, com certeza.

Mas coube a cada Nintendete dar o seu toque pessoal para brilhar um pouco no meio de tanto preto: essa da foto caprichou nos brincos, que se fossem um pouco maiores pareceriam lustres de sala de jantar.

2002



Após a infelicidade de 2001, a Big N deve ter recebido cartas quilométricas de todos os ateliers de moda de Los Angeles e do Japão. Para tentar se retratar, ela pegou leve em 2002. Mas quando falamos que pegou leve, entenda como vestir as garotas igual àquela "sua tia que casou e nunca mais se arrumou".

Por mais belas que fossem, as modelos presentes no estande da Nintendo neste ano ficaram desoladas com a falta de criatividade do uniforme fornecido pela empresa de Kyoto. Muitas pessoas que por ali passavam certamente devem ter parado as Nintendetes e perguntado por informações - já que elas mais pareciam recepcionistas de elevador!

Tudo bem, estamos pegando pesado, mas saia cinza e camisa azul? Francamente, Nintendo! A garota da foto mostrou sua insatisfação e jogava, cabisbaixa, sozinha. Não reparou que não tem absolutamente ninguém perto dela? Ela nem mesmo se atreveu a olhar para o fotógrafo. Talvez a concorrência tenha sido mais ousada – isso explicaria o rapaz com a sacola passando sem mesmo dar uma espiadinha na nossa Nintendete de 2002.

2004

Esse ano foi importantíssimo para a Nintendo. Nesta E3 foi mostrado pela primeira vez o Nintendo DS - portátil que revolucionaria de uma vez por todas a empresa. E neste ano a Big N deve ter contratado um estilista ou pelo menos teve mais senso de padronização nos uniformes.

As meninas usaram um modelito que inspirou os utilizados até hoje - uma camisa polo escura e saia branca. Uma primeira tentativa de parecer sensual, mas sem perder a elegância. É como aquela sua prima mais velha que é linda não só por ter um rosto bonito, mas por se arrumar de forma elegante. E assim as modelos da Nintendo em 2004 se destacaram: por não serem vulgares nem lembrarem atendentes de supermercado. Para premiar a boa escolha da empresa, premiamos a E3 deste ano com três lindas Nintendetes.



2005

Vai ser difícil falar do look dessa modelo - não conseguimos parar de babar! A loira não devia fazer parte das Nintendetes normais, mas se estava no estande da Big N, então estava concorrendo para aparecer aqui! A Nintendo realmente aprendeu com os erros do passado. Veja só como a garota ficou bem com visual esportivo - e nem precisou pendurar GameBoys pelo corpo!

A mistura de cores foi o grande trunfo dessa combinação. O vermelho vivo fez ótimo contraste com a calça escura e com o tênis (também) esportivo.

Batom, maquiagem e unhas bem feitas garantiram a perfeição nos detalhes e um beijo que nem mesmo a princesa Peach conseguiria dar em Mario para deixá-lo tão feliz como nessa foto. Que inveja de você, Mario...





2009

Após alguns anos sem participar da E3, a Nintendo já estava com seu uniforme de Nintendetes padronizado. Durante todos os demais eventos em que ela participou nos últimos tempos, as garotas voltaram a apresentar muita sensualidade, mas sem perder a linha.

O visual "sou inteligente e bonita" conta com uma camisa polo branca, saia justinha e um salto alto para realçar a elegância das modelos.

E quando a Nintendete tem um sorriso como esse da nossa escolhida de 2009, fica fácil dizer que o tempo fez bem para a Nintendo até mesmo quando o assunto é moda.

Na E3 2010 com certeza vamos ver muitas garotas como essa: elegantes e com uma roupa coerente. Porque, como dissemos no começo da matéria, não é só de games que se vive a E3. Viva às Booth Babes!

CORREIO N

O espaço para você falar o que quiser!

CARTA DO MÊS

FÃ "OLD SCHOOL"!

Alô amigos nintendistas, meu nome é Anna Hedda Bandroah. Tenho 64 anos e adoro a **Nintendo World**! Meu enteado François tem 29 anos e tem toda a coleção da **Nintendo World**, tem todas as edições da Pokémon Club Evolution e todos os games da série Pokémon! Vocês são um sucesso total, com gente de todas as idades. Parabéns!

Tenho algumas dúvidas:

1. Existe nas novas versões de Pokémon para Nintendo DS algum item inusitado que permite fazer com que os Pokémon lendários possam produzir ovos? (filhotes de Mewtwo, Mew, Entei, entre outros...)
2. Existe alguma dica para capturar o Celebi nas versões Gold, Silver & Crystal, e/ou capturar o Deoxys nas versões FireRed & LeafGreen?
3. Com tantos tipos de "natureza", os Pokémon "Shiny" tem algum tipo de natureza exclusiva e específica? Ou o fato de ser "Shiny" não influencia na natureza de cada personalidade?

Antecipadamente: muito obrigada! Espero que publiquem minha carta! Deus abençoe a nós todos!

Anna Hedda Bandroah
Alfenas - MG

Olá Anna! Muito obrigado por suas doces palavra. Infelizmente não pudemos publicar sua carta inteira. Mas não poderíamos deixar de ter sua ilustre presença aqui! E quem responde suas dúvidas é o mestre Pokémon Mateus Lôbo.

"1. Não, até agora os Pokémon lendários não conseguem se reproduzir de nenhuma forma nestes jogos, mas a sua ideia é bem interessante.

2. O Celebi é obtido normalmente em um evento especial da Nintendo. Também é possível conseguir esse Pokémon de uma forma parecida com a do Mew, entretanto existe um risco dele causar problemas no seu save, caso não seja pego através do evento oficial. No caso do Deoxys, aparentemente só participando de um evento.

3. Na verdade a única coisa em especial é a cor. As "naturezas" continuam sendo as 25 que conhecemos."

MAIS UM RECLAMÃO

Olá pessoal da redação.

Não me levem a mal, mas tenho uma série de reclamações a fazer a respeito da revista, que antes me agradava tanto e agora não muito.

1. Acho que vocês esqueceram de um dos games mais clássicos e revolucionários da Nintendo, que é The Legend of Zelda. Acho que vocês poderiam rechear a revista com mais matérias sobre games clássicos. Todo dia Pokémon ninguém merece não é mesmo?!
2. Com relação à capa da revista, eu acho que ela anda muito sem criatividade. Antes as capas eram mais bem boladas e com games que todos os leitores se interessavam.
3. Com relação aos detonados, acho que vocês deveriam trabalhar mais com essa área, assim como esclarecer mais para ajudar o pobre leitor ecalhado na bendita fase.

Daniel Guerra
por e-mail

1. Não há nada mais clássico do que o efeito sonoro de um puzzle sendo resolvido ou de um novo item sendo coletado por Link, e nós sabemos desta verdade, Daniel. Acontece que até a edição passada, tudo o que tínhamos era uma artwork, poucas afirmações e muitos rumores. Mas para sua sorte (e a de todos nós), a E3 trouxe toneladas de informações. Prepare-se para uma overdose de Zelda!

2. Ora, nenhuma capa agrada a todos. Mas algo me diz que esta que você está segurando lhe fez dar um sorrisão.

3. Nossos detonados tem recebido críticas positivas, mas todas são bem vindas. A revista é lapidada junto de vocês, leitores!

ELOGIOS E DÚVIDAS!

Olá galera da **Nintendo World**. Estou mandando esse email para parabenizá-los pela excelente revista!

Mas gostaria de fazer umas perguntas que sei que só vocês poderão me dar uma reposta mais séria. A primeira é que sou fã da série Mario Party, e por que até agora não saiu o 9? Poxa, até agora só saiu um para Wii. Sabem se tem previsão de lançamento? Outra dúvida: há rumores de que Street Fighter 4 e Resident Evil 5 podem sair para Wii, seria verdade?

Agradeço muito se vocês me responderem e publicarem meu e-mail.

Ademir Almeida
por e-mail

Obrigado pelos elogios, Ademir. Espero que continue acompanhando a revista, com o 3DS aí você vai ter muitas novidades! A turma do Mario está dando um tempinho nas festas, mas não se preocupe que já chegaram substitutos. Wii Party é Mario Party jogado com seus amigos cabeçudos, os Miis. Prepare seu Wii para muita rolagem de dados até o fim deste ano. As séries Street Fighter e Resident Evil por enquanto estão sem anúncios para o Wii, mas já o 3DS... Confira a nossa matéria de capa e tenha uma grande surpresa! (Super Street Fighter 4 3D e um Resident Evil exclusivo, não me segurei). E olha só, não é que você conseguiu aparecer na revista? Agora que já ficou felizão, confira o resto e nos diga o que achou!

HOT PAINT

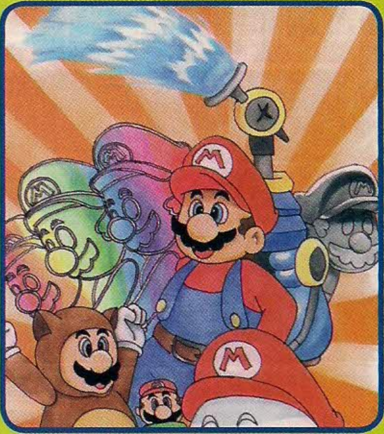
By REVOLUTION GAMES EXPRESS

Envie a sua obra de arte e participe!

Você quer ter seu desenho publicado aqui? Então, fique esperto! Basta enviar seus desenhos incríveis para (**ATENÇÃO**, nosso endereço mudou!):
Rua Medeiros de Albuquerque, 415, São Paulo/SP, CEP 05436-060.
Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT e o seu nome, idade e endereço atrás do desenho! Se quiser também pode mandar por email o seu desenho escaneado com 200 dpi de resolução para **redacao@nintendoworld.com.br**



GANHADOR
LEON AVELAR
Idade: 19 anos
Onde: Uberaba, MG
Comentário: Leon fez um desenho mais do que caprichado, cheio de detalhes e muito colorido. Até no envelope ele mandou bem, com uma arte muito legal! Parabéns, levou o Dragon Quest IX!



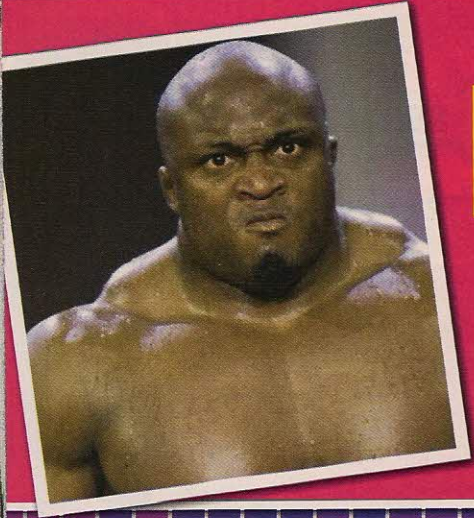
Augusto Amorim de Matos
Idade: 18 anos
Onde: São Paulo, SP
Comentário: Augusto não ganhou por muito pouco! Ficamos na maior dúvida aqui. A montagem de Mario com seus vários Power-ups ficou linda! Ainda matou a saudade de Mario Tanooki (que cá entre nós, é bem mais legal que Bee Mario).



Iwfran Costa Silva
Idade: 29 anos
Onde: Rondon do Pará, PA
Comentário: O Mario realista do Iwfran nos surpreendeu. Será que ele se inspirou na visita de Charles Martinet ao Brasil para desenhá-lo? E ainda tem uma **Nintendo World** no desenho.



Maxton Moreira Filho
Idade: 16 anos
Onde: Garapuava, PR
Comentário: Zelda sempre tem um espaço especial no coração de todos, não é mesmo? E olha que legal o desenho de Wind Waker com um traço estilizado que o Maxton fez!



FANTASMAS DO PASSADO

Vampiro bom é vampiro morto! Como diria Simon Belmont!
– Mano Faixa Preta





OLHA LÁ O CASTELO do Drácula, que meda!



EPISÓDIO DE HOJE:

CASTLEVANIA

Normalmente, uso este espaço para malhar alguns dos piores games lançados no passado para os consoles da nossa querida Nintendo. É um trabalho sujo, mas alguém tem de fazê-lo.

Agora, acredito que alguns de vocês estão surpresos por Castlevania aparecer em uma sessão dedicada a jogos ruins. Mas não se preocupem, não falarei mal deste game, pelo menos não totalmente, claro.

Acredito que o teste do tempo é a derradeira prova de que um game é bom. Claro, todos estamos embasbacados com Super Mario Galaxy 2 e tudo que o game nos oferece, mas acredito que só saberemos se ele é bom de verdade em vinte anos. Sem expectativas, sem surpresas, sem babação de ovo, só aí poderemos avaliar o jogo por sua qualidade real, assim como o fizemos com Super Mario Bros 3.

Castlevania foi lançado há mais de vinte anos e permanece como um dos melhores motivos para se ter um NES até hoje. Claro, se vendeu seu aparelho e não pode mais desfrutar desta beleza em sua forma original, bem, você devia ter vergonha na cara!

A história se passa na Europa, na Idade Média mais ou menos. Drácula despertou e ameaça transformar a vida do povo em uma desgraça, auxiliado pelo seu exército de monstros saídos diretamente dos estúdios da UniversalPictures.

Resta a um sujeito chamado Simon Belmont, descendente de uma longa linhagem de caçadores de vampiros, resolver este pepino. E assim ele o faz, chicoteando todo o exército de criaturas da noite do vampiro, até chegar ao chefão em pessoa e o bombardear com alguns vidros de água benta.

O visual é muito bom para um game com quase duas décadas e o som é simplesmente fantástico. Eu o desafio a escutar as músicas deste game e não passar o resto do dia as cantarolando. Acredito que os programadores aprisionaram uma parte da alma de Phil Collins ao jogo, pois não existe outra forma de um game para o Nintendo 8-Bit ter um áudio tão bom.

O problema é que, pelo amor da mãe do guarda, como este





SIMON BELMONT pula com uma elegância sem igual



game é difícil! Em 20 anos não consegui terminá-lo e olha que eu sou Faixa Preta!

Agora, muita gente vai estufar o peito e dizer que Castlevania é fácil e que consegue terminá-lo sem perder vidas, mas todos que ousarem falar este tipo de coisa estão mentindo feio. Castlevania tem um problema básico que dificulta a vida de todos que ousarem experimentar este cartucho: o controle é duro!

Agora, para aqueles que acham que eu estou exagerando, peço que façam o seguinte experimento: joguem dez minutos de Castlevania, em seguida dez minutos de Megaman 2 e depois joguem Castlevania de novo, e garanto que perceberão uma diferença notável.

Não bastasse Simon se mover com toda a graça e agilidade de uma mandioca, os inimigos não sofrem deste problema. Os zumbis, cães, morcegos, corvos e demais inimigos espalhados pelas fases se movem com muito mais agilidade que o herói e possuem um campo de ação muito maior.

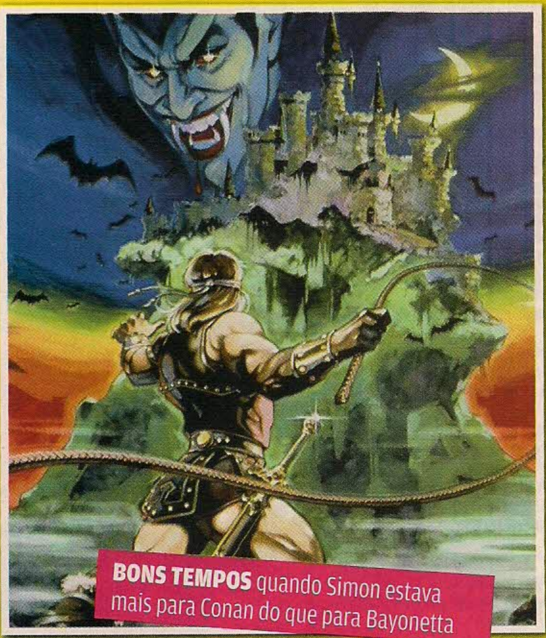
E tem o fato de que toda vez em que é atingido, por algum motivo inexplicável, Simon dá um pulo para trás, o que causa sua morte muitas e muitas vezes em telas com abismos.

Combine os ditos abismos com saltos difíceis causados pela rigidez dos controles e cabeças de medusas que flutuam em padrões previsíveis mas difíceis de evitar pela tela, temos um game tão insuportavelmente difícil que muitos não terminaram até hoje.

De fato, a Konami reconheceu a dificuldade absurda de Castlevania, o que a levou a fazer uma piada um tanto sombria em Snatcher, game de Hideo Kojima para o Sega CD. Em uma cena, o protagonista do game e seu parceiro robótico conversam sobre o fato de que Castlevania elevou a taxa de suicídios no Japão na época de seu lançamento.

Por algum motivo, não acredito que isso seja só uma piada.

Para ser justo, Castlevania é um produto de outra época. Os criadores do game tinham recursos mais limitados e fizeram o possível com eles; a aventura de Simon Belmont pode ser difícil e meio injusta por problemas da programação, mas diabos, éramos crianças e isso nos bastava na época.



BONS TEMPOS quando Simon estava mais para Conan do que para Bayonetta

Analisar Castlevania hoje mostra que nós gamers estamos com um gosto mais refinado e não perdoamos mais certos problemas dos jogos com a mesma facilidade de vinte anos atrás. Quem sabe mais duas décadas e teremos amadurecido o suficiente para receber o mesmo respeito dos cinéfilos?

Só posso afirmar que no futuro... ainda estaremos chicoteando a cara do Drácula com um Belmont. Certas coisas nunca mudam... NW

Nintendo World

Tambor

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins, Fernando Filho, Isac Guedes, Pablo Miyazawa, Renata Honorato, Renato Villiegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE
Renato Siqueira

EDITORA-ASSISTENTE
Natalie Hidemi Seki

ARTE
Renata Delabio (diretora de arte), Daniel Chagas e Ed Goularth (designers)

REDAÇÃO
Acauã Barreto, Bruno Lazzarini, Carlos Oliveira, Edson Kimura, Fabio Bracht, Flavio Croffi, Giuliano Peccilli, Lucas Patricio, Luis Andion, Mateus Lôbo, Mano Faixa Preta, Murilo Santos

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

CONTATO PUBLICITÁRIO
Ewerton Martins e Rose Cruz

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PARA ANUNCIAR
publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO LEITOR
Para compra de números anteriores, enviar email para:
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
R. Medeiros de Albuquerque, 415
Pavimento Superior
Jd. das Bandeiras - São Paulo - SP
CEP 05436-060
www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 135
Produção: Tip Graf
Impressão: Prol
Distribuição: DINAP

Era uma casa muito engraçada, não tinha o Mario, não tinha nada... e adeus Rezita, Chaguita e Natália.

DE FAMOSOS SITES GRINGOS ATÉ A NW

"Ryot" expressa sua criatividade com ScribbleNauts – Flávio Croffi

A arte está diretamente ligada aos games, ou vice-versa. Com essa afirmação, podemos imaginar que diversos tipos de artistas não só têm influências vindas dos videogames, como expõem isso em seus blogs e trabalhos por aí. É o caso do Ricardo Yoshio Okama Tokumoto, de 24 anos, que teve uma de suas tiras recentemente publicada no famoso site gringo Kotaku.

Apesar de ter nascido em Limeira, interior de São Paulo, Ricardo é agora morador de Belo Horizonte, capital do estado de Minas Gerais. Ele diz que sempre viveu próximo da arte e principalmente dos desenhos. "Mudei pra BH para fazer faculdade de cinema de animação, pois é um curso que só tem por aqui, falando de faculdades públicas."

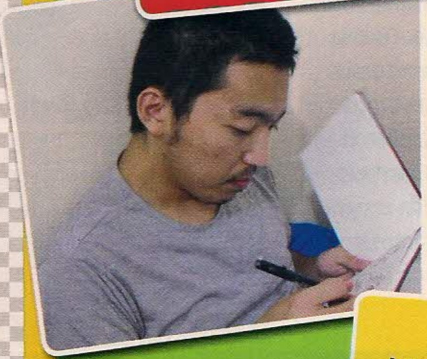
Foi com essa premissa que convidamos o rapaz a participar da sessão GameArt. Como o blog dele é lotado de tirinhas engraçadas, ele se inspirou em algumas situações cotidianas na internet e principalmente em dois games muito queridos da Nintendo para criar uma especialmente para nós.

A arte inclusive o levou para vida profissional. Hoje, trabalha como freelancer, além de participar de um projeto da UFMG com games educativos. Mas apesar de ser um amante de games, não possui nenhum console em casa. E nos deu uma justificativa muito condizente, inclusive bem atual, já que está rolando por aí a campanha Imposto Justo para os Videogames. "Gosto muito de games, mas hoje em dia não tenho nenhum. Infelizmente o preço de videogames no Brasil se tornou algo que não me parece justo. Os impostos cobrados são absurdos, algo que me deixa bem longe de conseguir comprar qualquer aparelho com minha renda atual."

Ricardo escolheu ScribbleNauts para nos presentear com sua tirinha porque o considera um game extremamente criativo, e também ressalta que trata-se de uma evolução clara na jogabilidade. Isso além do jogo ter os traços bem parecidos com os dele.

"Além de divertir e promover uma experiência inovadora na hora de jogar, ele traz um certo teor educativo implícito, principalmente para o pessoal mais novo. Acho realmente que contribui de uma maneira saudável para o jogador. Torço pra que existam mais jogos assim." NW

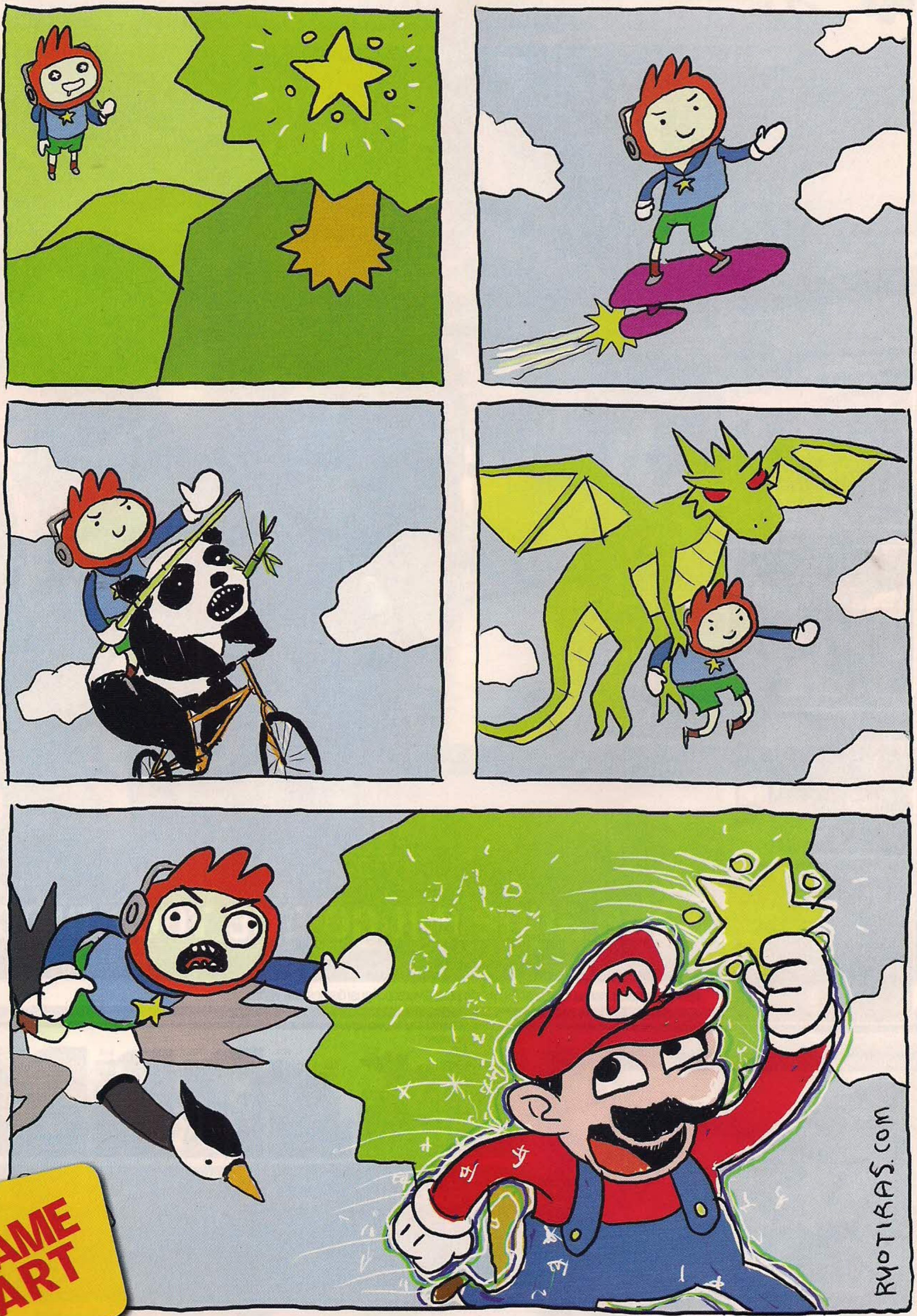
"Minha vida seria mais triste e meu trabalho mais pobre se eu não tivesse na minha infância jogos como Sonic, Mario, Alex Kidd, entre tantos outros. É uma pena que tantas crianças não puderam e não podem mais ter o mesmo" – Ryot







Veja mais: http://ryotiras.com/



GAME ART


Wii
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS
www.NaçãoDesign.com.br
há muito tempo? Na House Games tem!
Em nossa loja física ou virtual, aqui tem tudo o que você procura. Temos o maior acervo de jogos do Brasil, venha conferir.
Compre em nosso televendas:
NOVO TELEFONE
(11) 3311-1260
Acesse nosso site: www.housegames.com.br
e-mail e msn: vendas@housegames.com.br
House Games online ®